

Head to the Dojo!!

FOR EXPANDED STRATEGIES AND MORE INFORMATION ON ALL ASPECTS OF THE GAME, CHECK OUT WWW.SMASHBROS.COM.

Allez dans le Dojo!!

POUR DES STRATÉGIES ET PLUS D'INFORMATION SUR TOUS LES ASPECTS DE CE JEU, VISITEZ WWW.SMASHBROS.COM.

NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
or call **1-800-255-3700**

NEED HELP PLAYING A GAME?

Recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill. If the information you need is not on the Power Line, you may want to try using your favourite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la Clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
ou appelez le **1-800-255-3700**

BESOIN D'AIDE DANS UN JEU?

Un nombre d'astuces pré-enregistrées sont disponibles pour de nombreux titres sur la Power Line de Nintendo au (425) 885-7529. Il est possible que l'appel pour vous soit longue distance, alors veuillez demander la permission de la personne qui paie les factures de téléphone. Si les informations dont vousavez besoin ne se trouvent pas sur la Power Line, vous pouvez utiliser votre Moteur de Recherche préféré pour trouver de l'aide de jeu. Certains termes utiles que vous pouvez inclure dans votre recherche sont "walk through" ("étape par étape"), "FAQ" ("Foire Aux Questions"), "codes" et "tips" ("astuces").

¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACION, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
o llame al **1-800-255-3700**

¿NECESITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Consejos grabados para muchos títulos están disponibles a través del Power Line de Nintendo al (425) 885-7529. Esta puede ser una llamada de larga distancia, así que por favor pide permiso a la persona que paga la factura del teléfono. Si el necesitas, recomendamos que uses el Motor de Búsqueda de tu preferencia para encontrar consejos para el juego que estás jugando. Algunas de las palabras que te ayudarán en tu búsqueda además del título, son: "walk through" ("instrucciones paso a paso"), "FAQ" ("Preguntas Frecuentes"), "codes" ("códigos"), y "tips" ("consejos").

Nintendo®
NINTENDO OF AMERICA INC.
P.O. BOX 957, REDMOND, WA
98073-0957 U.S.A.

65590A

HAL LABORATORY, INC.

www.nintendo.com

Sora

PRINTED IN USA / IMPRIMÉ AU É.-U.



PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING – Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition, should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING – Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendonitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION – Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feels dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV–E

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

REV–Q

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

This software uses a font that is either made by or created based on a font made by Fontworks Japan, Inc. which has been modified to accommodate the software design.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

What kind of game is Super Smash Bros. Brawl?

SUPER SMASH BROS. BRAWL IS AN ACTION GAME WHERE UP TO FOUR PLAYERS PICK CHARACTERS AND PLUNGE INTO FRENZIED BATTLE. BEAT UP YOUR FOES TO SEND 'EM SOARING OFF THE STAGE!

IT'S SIMPLE, REALLY! SMACK YOUR OPPONENTS AND SEND THEM FLYING OFF THE SCREEN TO WIN!

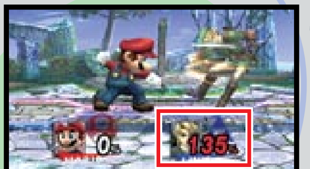
1 FIRST THINGS FIRST - ATTACK!

ONCE THE FIGHT'S ON, USE THE VARIETY OF MOVES AT YOUR DISPOSAL TO ATTACK!



2 RAISE THAT DAMAGE PERCENTAGE!

LAND BLOWS ON THE ENEMY TO RAISE HIS OR HER DAMAGE PERCENTAGE. WHEN THE PERCENTAGE GETS HIGH ENOUGH...



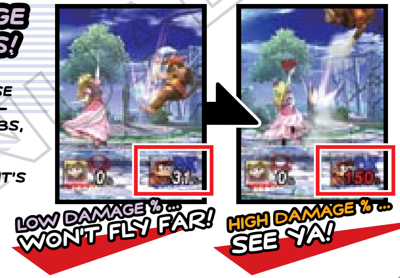
3 SEND 'EM FLYING!

USE A POWERFUL SMASH ATTACK TO WHACK YOUR FOE AND LAUNCH 'EM OFF THE FIELD OF BATTLE!



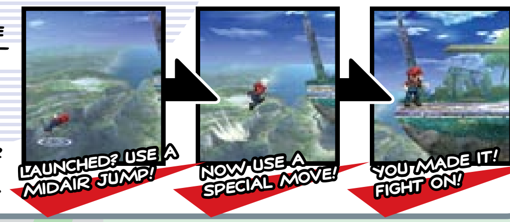
TIP 1 HIGHER DAMAGE LAUNCHES FOES!

EACH ATTACK YOU LAND WILL RAISE YOUR FOE'S DAMAGE PERCENTAGE—THE HIGHER THE PERCENTAGE CLIMBS, THE FARTHER A FOE WILL FLY. USE A VARIETY OF MOVES FROM YOUR ARSENAL TO RAISE YOUR OPPONENT'S DAMAGE PERCENTAGE, THEN SEAL THEIR FATE WITH A POWERFUL SMASH ATTACK!



TIP 2 JUST MAKE IT BACK TO THE STAGE!

EVEN IF YOU'RE KNOCKED OFF OF THE STAGE, DON'T PANIC—YOU MIGHT JUST BE ABLE TO RECOVER! USE YOUR MIDAIR JUMP AND SPECIAL MOVES TO KEEP YOURSELF IN THE AIR AND MOVING BACK TOWARD THE STAGE.



INDEX

SYSTEM MENU UPDATE

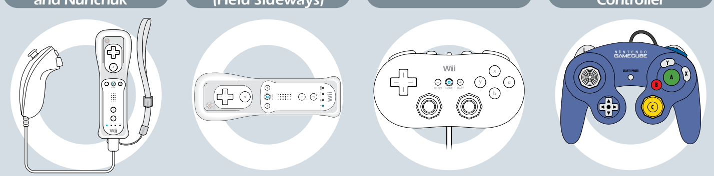
PLEASE NOTE THAT WHEN FIRST LOADING THE GAME DISC INTO THE Wii CONSOLE, THE Wii WILL CHECK IF YOU HAVE THE LATEST SYSTEM MENU, AND IF NECESSARY A Wii SYSTEM UPDATE SCREEN WILL APPEAR. PRESS OK TO PROCEED.



COMPATIBLE CONTROLLERS

ALL OF THE CONTROLLERS LISTED BELOW ARE COMPATIBLE WITH SUPER SMASH BROS. BRAWL, BUT THIS MANUAL WILL USE THE Wii REMOTE AND NUNCHUK CONTROL SCHEME IN ITS EXPLANATIONS.

Wii Remote™ and Nunchuk™ | Wii Remote (Held Sideways) | Classic Controller | Nintendo GameCube™ Controller

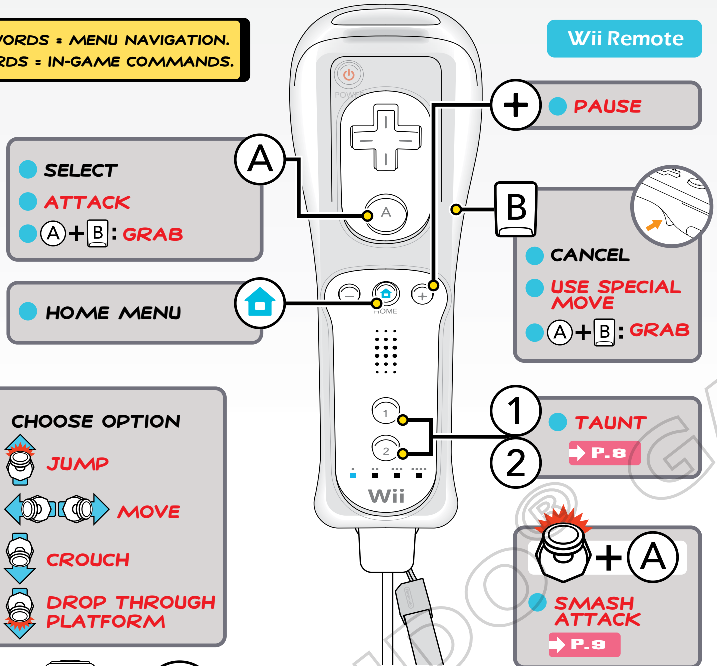


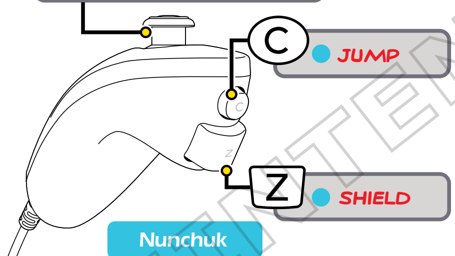


CONTROLS

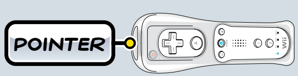
MOVE YOUR CHARACTER WITH ◎ AND PRESS Ⓐ OR Ⓑ TO ATTACK (FOR MORE ON BASIC MOVES P.7). ADJUST CONTROL SETTINGS IN OPTIONS P.26.

BLACK WORDS = MENU NAVIGATION.
RED WORDS = IN-GAME COMMANDS.





THE Wii REMOTE POINTER IS ONLY USED ON THE Wii MENU P.13 AND HOME MENU FOR THIS GAME.



JUMPING VIA ◎ (TILT UP) AND SMASH ATTACKS VIA SHAKING THE Wii REMOTE ARE CONTROL OPTIONS THAT CAN BE TOGGLED ON AND OFF UNDER THE CONTROLS SUBMENU IN OPTIONS.

◎ CONTROLS	TILT	◎ AS YOU NORMALLY WOULD.
	TAP	◎ AS IF FLICKING IT.

⚠ CAUTION: WRIST STRAP USE

PLEASE USE THE WRIST STRAP TO HELP PREVENT INJURY TO OTHER PEOPLE OR DAMAGE TO SURROUNDING OBJECTS OR THE Wii REMOTE IN CASE YOU ACCIDENTALLY LET GO OF THE Wii REMOTE DURING GAME PLAY.

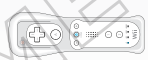
ALSO REMEMBER THE FOLLOWING:

- MAKE SURE ALL PLAYERS PUT ON THE WRIST STRAP PROPERLY WHEN IT IS THEIR TURN.
- DO NOT LET GO OF THE Wii REMOTE DURING GAME PLAY.
- DRY YOUR HANDS IF THEY BECOME MOIST.
- ALLOW ADEQUATE ROOM AROUND YOU DURING GAME PLAY AND MAKE SURE THAT ALL AREAS YOU MIGHT MOVE INTO ARE CLEAR OF OTHER PEOPLE AND OBJECTS.
- STAY AT LEAST 3 FEET FROM THE TELEVISION.
- USE THE Wii REMOTE JACKET.

CONTROL CHART

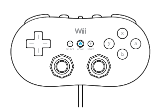
WHEN USING JUST THE Wii REMOTE (HELD SIDEWAYS), THE CLASSIC CONTROLLER, OR NINTENDO GAMECUBE CONTROLLER, THE CONTROL SCHEMES ARE AS FOLLOWS. ALL CAN BE CUSTOMIZED IN OPTIONS.

Wii Remote (Held Sideways)



+ Control Pad	CHOOSE OPTION	Ⓑ	SHIELD
+ Control Pad (up)	JUMP	Ⓐ+Ⓑ, ⊖	GRAB
+ Control Pad (left/right)	MOVE	①	SPECIAL MOVE / CANCEL
+ Control Pad (down)	CROUCH	②	ATTACK/SELECT
+ Control Pad (down) TAP QUICKLY	DROP THROUGH	①+②	SMASH ATTACK
Ⓐ	TAUNT		

Classic Controller



Ⓛ, + Control Pad	CHOOSE OPTION	Ⓡ	SMASH ATTACK
+ Control Pad	TAUNT	L, R	SHIELD
Ⓛ (tilt up), ⓧ, ⓨ	JUMP	ZL, ZR	GRAB
Ⓛ (tilt left/right)	MOVE	ⓐ	SPECIAL MOVE / CANCEL
Ⓛ (tilt down)	CROUCH	ⓑ	ATTACK/SELECT
Ⓛ (tap down)	DROP THROUGH		

Nintendo GameCube Controller



Control Stick, + Control Pad	CHOOSE OPTION	C Stick	SMASH ATTACK
+ Control Pad	TAUNT	L, R	SHIELD
Control Stick (tilt up), X, Y	JUMP	Z	GRAB
Control Stick (tilt left/right)	MOVE	Ⓐ	ATTACK/SELECT
Control Stick (tilt down)	CROUCH	Ⓑ	SPECIAL MOVE / CANCEL
Control Stick (tap down)	DROP THROUGH		



BASIC MOVES

USE THE BASIC MOVES EXPLAINED HERE TO KEEP ON TOP OF THE FIGHT. ANY CHARACTER CAN PERFORM THESE MOVES, BUT THE INDIVIDUAL FORMS THE MOVES TAKE VARY FROM FIGHTER TO FIGHTER.

INDICATES A TILT OF ◎, WHILE INDICATES A TAP OF ◎.

MOVE

THIS BASIC ACTION ALLOWS YOU TO CLOSE IN OR RUN AWAY FROM OTHER PLAYERS.

*WHEN PLAYING WITH THE Wii REMOTE HELD SIDEWAYS, PRESS ✚ TWICE IN THE SAME DIRECTION (HOLD DOWN AFTER THE SECOND PRESS) TO DASH. QUICKLY TAP ✚ TO DROP THROUGH A PLATFORM.

WALK



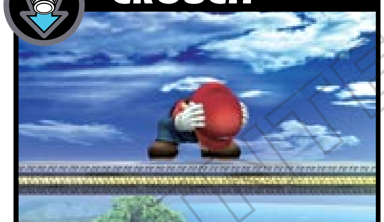
TILT ◎ LEFT OR RIGHT TO WALK. THE FARTHER YOU TILT ◎, THE FASTER YOU MOVE.

DASH



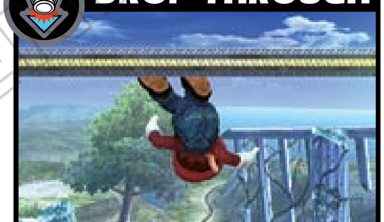
TAP ◎ LEFT OR RIGHT QUICKLY AND HOLD TO DASH. YOU WILL CONTINUE TO DASH UNTIL YOU STOP TILTING.

CROUCH



TILT ◎ DOWN TO CROUCH IN PLACE. THIS POSITION STABILIZES YOU, REDUCING THE CHANCES AN ATTACK WILL PUSH YOU BACK.

DROP THROUGH



WHEN STANDING ON FLOATING PLATFORMS, TAP ◎ DOWN TO DROP THROUGH THE PLATFORM.

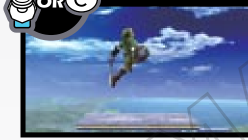
JUMP

OR Ⓒ

TAP ◎ UP OR PRESS Ⓒ TO JUMP INTO THE AIR. WHILE IN THE AIR, YOU MAY JUMP ONCE MORE. WHEN DIRECTLY ABOVE A FOE, USE THEIR HEAD AS A FOOTSTOOL AND JUMP OFF BY TAPPING ◎ OR PRESSING Ⓒ THE MOMENT YOU MAKE CONTACT. *YOU CAN ALSO JUMP BY PRESSING ✚.

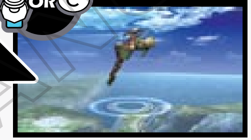
JUMP

OR Ⓒ



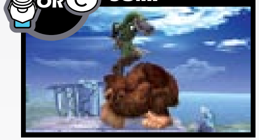
MIDAIR JUMP

OR Ⓒ



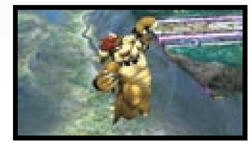
FOOTSTOOL JUMP

OR Ⓒ



EDGE CLIMB

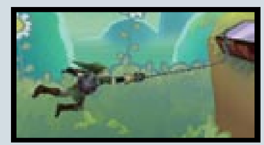
WHEN KNOCKED OFF OF THE STAGE, USE A MIDAIR JUMP AND SPECIAL MOVES ➔P.10 TO DRAW NEAR THE EDGE OF A PLATFORM AND GRAB HOLD OF IT. WHILE HANGING FROM THE EDGE, TILT ◎ UP TO CLIMB UP. SOME CHARACTERS CAN GRAB THE LEDGE FROM FARTHER OUT USING A TETHER RECOVERY.



TIP

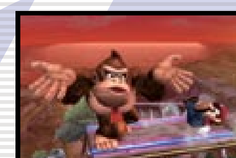
TETHER RECOVERY

CERTAIN CHARACTERS CAN THROW OUT A TETHER WITH A SPECIAL MOVE ➔P.10 OR A GRAB ➔P.11. USE THE EXTENDED TETHER LIKE A GRAPPLING HOOK TO RECOVER FROM LONG DISTANCES.



TAUNT

① OR ②



PRESS ① AND ② TO PERFORM A UNIQUE TAUNT. USE YOUR UP TAUNT (①), DOWN TAUNT (②), AND SIDE TAUNT (① + ②) TO LET YOUR OPPONENTS KNOW JUST WHO THEY'RE MESSING WITH. YOU CAN'T MOVE OR PERFORM OTHER ACTIONS WHILE TAUNTING, SO BE CAREFUL ABOUT WHEN YOU CHOOSE TO STRUT.

WHEN PLAYING WITH THE Wii REMOTE HELD SIDEWAYS, YOU UP TAUNT BY PRESSING Ⓐ. TAUNT BY SIMULTANEOUSLY PRESSING Ⓐ AND A DIRECTION WITH ✚ TO PERFORM AN UP TAUNT, DOWN TAUNT, OR SIDE TAUNT.

ATTACKS

Ⓐ OR ◎+Ⓐ

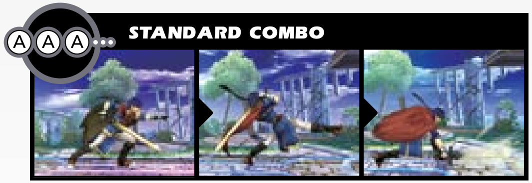
PRESS Ⓐ BY ITSELF OR ◎ WITH Ⓐ TO UNLEASH MANY ATTACKS.

Standard Attack

Ⓐ

PRESS Ⓐ TO DO A STANDARD ATTACK OR RAPIDLY TAP Ⓐ FOR A STANDARD COMBO. YOU CAN ALSO HOLD DOWN Ⓐ FOR REPEATED STANDARD ATTACKS. IF ONE OF THESE CONNECTS WHILE YOU HAVE THE BUTTON HELD DOWN, YOU'LL AUTOMATICALLY LAUNCH A STANDARD COMBO WITH SOME CHARACTERS.



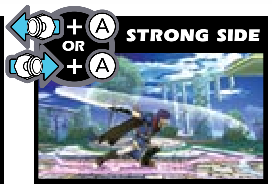


Strong Attack

◎+Ⓐ

TILT ◎ IN ANY DIRECTION AND PRESS Ⓐ FOR A STRONG ATTACK.







Smash Attack

◎+Ⓐ

TAP ◎ IN ANY DIRECTION AND PRESS Ⓐ FOR A SMASH ATTACK. HOLD DOWN Ⓐ AFTER PRESSING IT TO CHARGE YOUR SMASH ATTACK, THEN RELEASE Ⓐ TO LAUNCH IT. THIS IS CALLED A SMASH CHARGE.
IF YOU TURN ON THE SHAKE SMASH OPTION IN THE CONTROLS SUBMENU ➔P.26 UNDER OPTIONS, YOU CAN ALSO DO SMASH ATTACKS BY SHAKING THE Wii REMOTE.







Dash Attack

◎+Ⓐ

PRESS Ⓐ WHILE DASHING TO DO A DASH ATTACK AND GET THE FIRST STRIKE IN AS YOU CLOSE IN ON YOUR FOE.



Air Attack

Ⓐ OR ◎+Ⓐ

PRESS Ⓐ OR Ⓐ + ANY DIRECTION WITH ◎ TO DO MIDAIR ATTACKS.











*THESE CONTROLS ASSUME YOU FACE RIGHT.

SPECIAL MOVES

Ⓑ OR ◎+Ⓑ

USE ONE OF FOUR SPECIAL MOVES BY PRESSING Ⓑ OR ANY DIRECTION WITH ◎+Ⓑ. SOME HAVE VARIATIONS CUED BY ADDITIONAL COMMANDS.





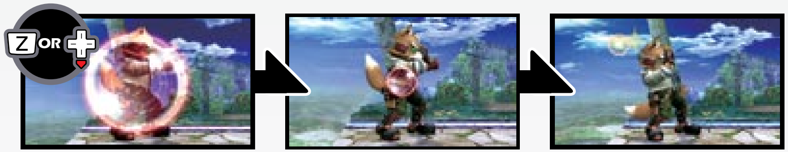




DEFENSIVE SHIELD

Z OR ✚

PRESSING Z OR ✚ CALLS A SHIELD THAT DEFENDS YOU FROM ATTACKS FOR AS LONG AS THE BUTTON IS HELD DOWN. IT SHRINKS AS IT ABSORBS ATTACKS AND AS TIME PASSES. IF YOUR SHIELD BREAKS, YOU'LL BE STUNNED. YOU CAN MOVE WHILE SHIELDING BY USING ◎.



Evasion

Z+◎ OR ✚+◎

DO EVASIVE MANEUVERS BY TAPPING ◎ WHILE SHIELDING. USE THESE TO DODGE ATTACKS OR TO GET BEHIND A NEARBY FOE. YOU CAN EVEN DODGE IN MIDAIR BY PRESSING Z OR ✚.

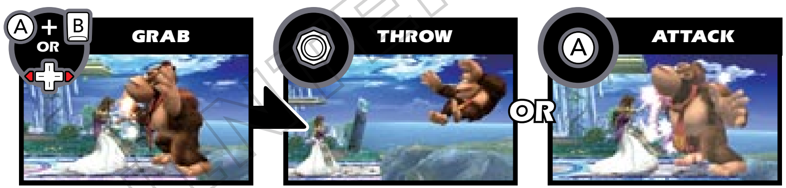


*ABOVE CONTROLS ASSUME YOU FACE RIGHT.

GRAB/THROW

GRAB A+B OR ✚ THROW ◎ ATTACK A

PRESS A + B, ✚ OR ✚ TO GRAB YOUR OPPONENT, THEN THROW IN ONE OF FOUR DIRECTIONS BY TILTING ◎. ONCE YOU'VE GRABBED AN ENEMY, YOU CAN ATTACK BEFORE THROWING BY PRESSING A.

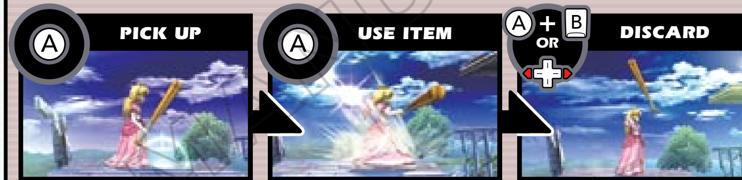


USE ITEMS IN BATTLE!

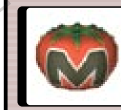
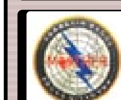
A

PRESS A WHEN NEAR AN ITEM TO PICK IT UP, THEN PRESS A AGAIN TO USE IT. (SOME ITEMS ACTIVATE AS SOON AS YOU GRAB THEM.) WITH SOME ITEMS, LIKE THE HOME-RUN BAT, YOU CAN DO A SPECIAL SMASH ATTACK BY PRESSING ◎ + A (◎ + A). DISCARD AN ITEM AT ANY TIME BY PRESSING A + B OR ✚.

*OTHER CONTROL SCHEMES LET YOU DISCARD ITEMS WITH THE GRAB BUTTON.



Items

	**HELPING** ASSIST TROPHY SPAWNS A CHARACTER TO HELP YOU.		**CARRYING** CONTAINERS PRODUCE ITEMS WHEN BROKEN.
	**RECOVERY** MAXIM TOMATO RECOVERS UP TO 50% OF DAMAGE.		**TRANSFORMING** SUPER MUSHROOM BRIEFLY BOOSTS YOUR SIZE AND POWER.
	**BATTERING** HOME-RUN BAT LAUNCHES FOES WITH A SMASH ATTACK.		**THROWING** GREEN SHELL SLIDES ALONG AND LAUNCHES FOES.
	**SHOOTING** SUPER SCOPE FIRES SMALL BLASTS AND CHARGED SHOTS.		**PRIZE GIVING** SANDBAG CAN PRODUCE ITEMS EACH TIME YOU HIT IT.
	**GEAR** FRANKLIN BADGE REFLECTS PROJECTILES.		**COMBINING** DRAGOON PARTS COLLECT THREE PARTS TO SEE WHAT HAPPENS!
	**EXPLODING** BLAST BOX EXPLODES FROM A STRONG ATTACK OR FIRE.		**FINAL SMASH** SMASH BALL DESTROY IT AND UNLEASH A FINAL SMASH WITH B.

THERE ARE MANY OTHER ITEMS BESIDES THESE!



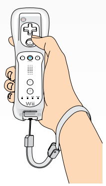
GETTING STARTED

INSERT THE SUPER SMASH BROS. BRAWL GAME DISC INTO YOUR Wii CONSOLE. YOUR CONSOLE WILL AUTOMATICALLY TURN ON.

1 ONCE POWERED ON, YOUR CONSOLE WILL DISPLAY THE SCREEN SHOWN ON THE RIGHT. AFTER READING THE INFO, PRESS Ⓐ.
*THE SCREEN ON THE RIGHT WILL DISPLAY EVEN IF YOU INSERT THE GAME DISC AFTER POWERING ON YOUR Wii CONSOLE.
*YOU'LL BE UNABLE TO USE A NINTENDO GAMECUBE CONTROLLER TO NAVIGATE UNTIL YOU REACH THE GAME'S MAIN MENU.



2 NEXT, PUT YOUR POINTER ON THE ICON FOR THE DISC CHANNEL AND PRESS Ⓐ. REMEMBER TO POINT THE Wii REMOTE DIRECTLY AT THE SCREEN WHEN USING IT.





3 ONCE YOU DO THIS, YOU'LL SEE THE CHANNEL PREVIEW SCREEN. PLACE YOUR POINTER ON THE START ICON AND PRESS Ⓐ.



4 THE STRAP USAGE SCREEN WILL DISPLAY NEXT. ONCE YOU'VE PROPERLY PLACED YOUR HAND THROUGH THE STRAP, PRESS Ⓐ. AT THE TITLE SCREEN THAT FOLLOWS, PRESS Ⓐ ONCE MORE TO GO TO THE MAIN MENU.
*FROM THIS POINT ON, YOU WILL NOT BE ABLE TO USE THE POINTER TO NAVIGATE THE GAME. FOR MORE ON CONTROLS AND SPECIFIC BUTTON FUNCTIONS, PLEASE SEE ➔P.05.



MAIN MENU

YOU HAVE SIX OPTIONS TO CHOOSE FROM ON THE MAIN MENU. MOVE BETWEEN OPTIONS WITH ✚ OR ◎, THEN PRESS Ⓐ TO SELECT AN OPTION.



GROUP	➔P.17	PLAY A STANDARD MATCH, CHANGE SETTINGS, AND SET UP TOURNEYS IN THIS MULTIPLAYER MODE. YOU CAN ALSO REGISTER YOUR NAME ➔P.16 .
SOLO	➔P.18	FIGHT CPU OPPONENTS, PRACTICE IN TRAINING MODE, AND EMBARK ON A STORY-DRIVEN ADVENTURE. SOME MODES ALLOW TWO-PLAYER PLAY.
NINTENDO Wi-Fi CONNECTION	➔P.20	FACE OFF AGAINST DISTANT OPPONENTS, FROM YOUR CLOSEST FRIENDS TO UNKNOWN RIVALS. THERE ARE ALSO A FEW MINIGAMES.
VAULT	➔P.23	ADMIRE STICKERS AND TROPHIES YOU'VE ACCUMULATED, REPLAY YOUR FAVOURITE SMASH MOMENTS, AND ENJOY OTHER BONUSES.
OPTIONS	➔P.26	ADJUST SCREEN SIZE, GAME CONTROLS, AND OTHER GAME SETTINGS.
DATA	➔P.26	PLAY SMASH BROS. MOVIES, LISTEN TO MUSIC FROM THE GAME, AND VIEW GAME RECORDS.

SAVING

THE GAME WILL ASK YOU IF YOU'D LIKE TO MAKE A SAVE FILE IF YOU DO NOT CURRENTLY HAVE ONE. ONCE MADE, THE GAME WILL AUTOMATICALLY SAVE YOUR DATA TO THE Wii EVERY TIME YOU ADJUST SETTINGS, OR END A MATCH AND RETURN TO THE MAIN MENU.

*YOU NEED 128 BLOCKS OF FREE MEMORY TO SAVE THIS GAME.

*YOU CAN'T COPY SAVE DATA FROM THIS GAME TO AN SD MEMORY CARD. HOWEVER, SOME VAULT DATA CAN BE COPIED TO AN SD MEMORY CARD ➔P.25.

*IF YOU DON'T CREATE A SAVE DATA FILE WHEN YOU START, YOU WILL NOT BE ABLE TO PLAY VIA NINTENDO Wi-Fi CONNECTION AND VAULT DATA WILL NOT BE SAVED.

*SAVE YOUR GAME MANUALLY BY SELECTING SAVE ON THE MAP SCREEN ➔P.19 IN ADVENTURE MODE: THE SUBSPACE EMISSARY (UNDER THE SOLO OPTION).



BASIC PLAY

SMASH BROS. BRAWL

ONCE YOU'VE SELECTED A MODE, CHOOSE YOUR CHARACTER AND STAGE AND GET READY TO FIGHT. USE ALL YOUR SKILLS AND MOVES TO KNOCK YOUR OPPONENTS OFF THE STAGE.

BASIC RULES

ESSENTIALLY, JUST ATTACK YOUR OPPONENTS TO LAUNCH THEM OFF THE STAGE! RAISE YOUR RIVAL'S DAMAGE PERCENTAGE HIGH ENOUGH AND FINISH THE JOB WITH A SMASH ATTACK.

TIP — THE BASICS

1. HIGHER DAMAGE % = LONGER LAUNCH!
2. EVEN IF YOU'RE KNOCKED FAR AWAY FROM THE STAGE, MAKE IT BACK TO SOLID GROUND WITH YOUR MIDAIR JUMP AND SPECIAL MOVES!



SELECTING A CHARACTER

SELECTING ANY BATTLE MODE WILL TAKE YOU TO THE CHARACTER-SELECTION SCREEN. USE ◎ TO CHOOSE A CHARACTER BY PLACING YOUR GAME TOKEN ① WITH Ⓐ. (PICK UP AND PLACE YOUR GAME TOKEN AGAIN WITH Ⓐ AND Ⓑ.) ONCE ALL PLAYERS HAVE SELECTED, THE WORDS "READY TO FIGHT" WILL APPEAR. PRESS ⊕ TO ADVANCE TO THE STAGE-SELECTION SCREEN. HOLD DOWN Ⓑ TO RETURN TO THE PREVIOUS MENU.



CHANGE MATCH RULES

CHANGE MATCH TYPE

CHANGE CHARACTER COLOUR

COLOUR CHANGES EACH TIME YOU PRESS Ⓐ.

TOGGLE HUMAN/CPU PLAYERS

CHOOSE BETWEEN HUMAN OR COMPUTER PLAYERS. YOU CAN SET COMPUTER PLAYERS' CPU LV. (DIFFICULTY).

SELECT OR REGISTER A NAME ➔P.16

Names

IN ADDITION TO CREATING A LABEL THAT IDENTIFIES YOUR CHARACTER IN BATTLE, CREATING A NAME MAKES A PROFILE THAT TRACKS YOUR FIGHT RECORDS AND YOUR PREFERRED CONTROL SETTINGS. YOU CAN ALSO SAVE YOUR NAME TO A Wii REMOTE ➔P.17 AND BRING IT TO A FRIEND'S HOUSE FOR USE ON OTHER Wii CONSOLES. YOUR FIGHT RECORDS CAN'T BE SAVED TO A Wii REMOTE.



AT CHARACTER SELECTION, SELECT ✎.



ALREADY REGISTERED? CHOOSE IT HERE...



OR REGISTER A NEW ONE WITH NEW ENTRY.

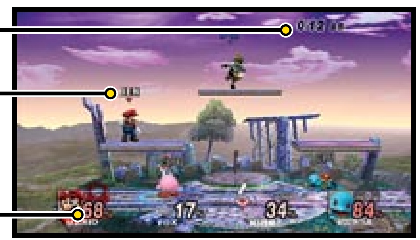
STAGE SELECTION

SELECT THE STAGE FOR YOUR BRAWL. MOVE OVER STAGES WITH ◎ AND CHOOSE WITH Ⓐ.



PLAY SCREEN

SEND YOUR FOES FLYING TO WIN! WHEN THE MATCH ENDS, YOU'LL SEE RESULTS. THEN, DEPENDING ON THE MODE, YOU'LL EITHER RETURN TO THE CHARACTER-SELECTION SCREEN OR GO TO THE NEXT MATCH.



TIME LEFT

NAME

IF YOU'VE SELECTED A NAME, IT APPEARS ABOVE YOUR CHARACTER'S HEAD.

DAMAGE %

AFTER YOU'VE PAUSED WITH ⊕, YOU CAN PRESS Ⓩ + Ⓑ + ① + ⊕ TO CANCEL THE CURRENT BRAWL.
*WHEN YOU CANCEL A BRAWL, NO DATA ABOUT WINS OR PLACE IS GENERATED.

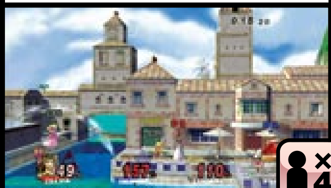


GROUP

GROUP PLAY ALLOWS A GROUP OF FRIENDS IN THE SAME LOCATION TO PLAY A VARIETY OF FUN MODES. THERE'S EVEN A SPECIAL MODE EXCLUSIVELY FOR REGISTERING NAMES AND TRANSFERRING THEM TO A Wii REMOTE.

BRAWL

FIGHT WITH UP TO THREE HUMAN AND CPU OPPONENTS. SELECT A CHARACTER, PICK A STAGE, AND JUMP INTO THE FRAY.



× 4

ROTATION

TAKE TURNS FIGHTING WITH UP TO 16 PLAYERS. SET THE NUMBER OF PARTICIPANTS AND FOLLOW THE ON-SCREEN INSTRUCTIONS TO GET GOING.



× 16

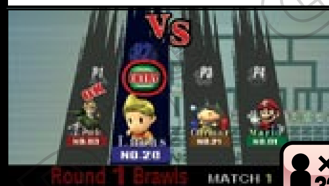
RULES

ADJUST THE RULES FOR YOUR BRAWLS. THIS INCLUDES OPTIONS LIKE BRAWL TYPE, MATCH TIME, AND ITEM-APPEARANCE FREQUENCY.



TOURNEY

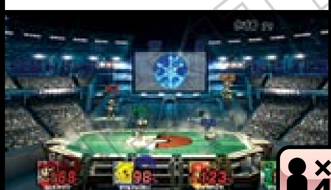
HOLD A TOURNAMENT WITH UP TO 32 PLAYERS. SET THE NUMBER OF PARTICIPANTS AND FOLLOW THE ON-SCREEN INSTRUCTIONS.



× 32

SPECIAL BRAWL

CUSTOMIZE A SPECIAL SET OF RULES FOR YOUR MATCHES. BATTLES IN SPECIAL BRAWL ARE NOT REFLECTED IN YOUR RECORDS.



× 4

NAMES

CREATE NAMES, SAVE NAMES TO YOUR Wii REMOTE WITH ⊕, AND DOWNLOAD NAMES OFF OF OTHER Wii REMOTES.





SOLO

SOLO PLAY IS DESIGNED FOR A SINGLE PLAYER (FOR THE MOST PART). REFINE YOUR TECHNIQUES AGAINST A COMPUTER OPPONENT OR FIGHT YOUR WAY THROUGH A SIDE-SCROLLING ADVENTURE MODE HERE.

CLASSIC

PLAY A BASIC MODE WHERE YOU DEFEAT CONSECUTIVE OPPONENTS IN MULTIPLE MATCHES. TAKE ON FUN MINI-GAMES BETWEEN BOUTS!



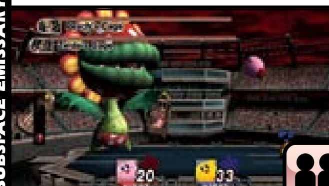
STADIUM

TRY YOUR HAND AT FUN GAMES LIKE HOME-RUN CONTEST AND MULTI-MAN BRAWL. UP TO TWO PEOPLE CAN PLAY AT ONCE.



ADVENTURE MODE: THE SUBSPACE EMISSARY

JUMP INTO A STORY-DRIVEN ACTION GAME THAT CAN BE PLAYED WITH UP TO TWO PLAYERS ➔P.19. SAVE PROGRESS BETWEEN MISSIONS.



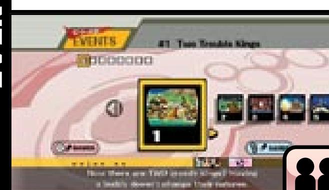
TRAINING

PRACTICE YOUR MOVES AS YOU SPAWN ITEMS AND SET OPPONENT BEHAVIOR. SET CPU TO "CONTROL" AND P2 CAN CONTROL IT.



EVENTS

UP TO TWO PLAYERS PUT THEIR SKILLS TO THE TEST IN A SERIES OF CHALLENGES. MORE CONTENT UNLOCKS AS YOU PROGRESS.



INDICATES THE MAXIMUM NUMBER OF PLAYERS THAT CAN PARTICIPATE IN THIS MODE.

ADVENTURE MODE: THE SUBSPACE EMISSARY

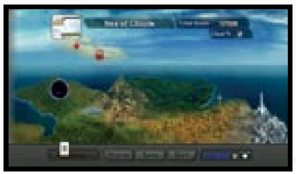
1. IF YOU'RE STARTING A NEW GAME, PICK "NEW" AND SELECT A DIFFICULTY LEVEL. IF YOU HAVE SAVE DATA, RETURN TO WHERE YOU LEFT OFF BY SELECTING "CONTINUE."

2. CHOOSE A CHARACTER AND JUMP INTO THE ADVENTURE. WHEN YOU'VE CLEARED A FEW BATTLES, YOU'LL CLEAR THE STAGE AND GO TO THE MAP SCREEN.



*WHEN FIGHTING, THE ICONS ON THE LEFT INDICATE YOUR REMAINING LIVES. EARN MORE LIVES BY PICKING UP .
*WHILE PLAYING, A SECOND PLAYER CAN JOIN BY PRESSING (+) AS LONG AS YOU HAVE AT LEAST ONE LIFE LEFT.

3. ON THE MAP SCREEN, CHOOSE YOUR NEXT STAGE OR PRESS (B) TO ACCESS A MENU WITH MORE OPTIONS. ON THIS MENU, PICK "SAVE" TO SAVE YOUR PROGRESS, "STICKER" TO PLACE STICKERS ON TROPHIES, OR "QUIT" TO END YOUR PLAY SESSION.



*THE MAP SCREEN APPEARS FOR THE FIRST TIME AFTER YOU COMPLETE THE FIRST STAGE.
*YOU CAN HAVE A MAXIMUM OF 50 SAVE FILES FOR ADVENTURE MODE.

Power-Up with Stickers!

ONCE YOU'VE GATHERED A FEW STICKERS FROM BATTLES OR PLAY IN OTHER MODES, SELECT THE STICKER OPTION ON THE MAP SCREEN MENU TO POWER UP YOUR CHARACTERS. FILL AS MUCH EMPTY SPACE AS YOU CAN WITH STICKERS AND FINALIZE PLACEMENT BY SELECTING OK. IF YOU REMOVE A STICKER YOU PREVIOUSLY PLACED, YOU WILL LOSE THAT STICKER.
*STICKERS CAN'T OVERLAP. ALSO, WHEN TWO STICKERS WITH THE SAME TYPE OF EFFECT (EXAMPLE: [ARM] ATTACK +4 AND [ARM] ATTACK +8) ARE PLACED ON THE SAME TROPHY BASE, ONLY THE MORE POWERFUL OF THE TWO WILL HAVE ANY EFFECT.



AVAILABLE AREA
ADJUST STICKER POSITIONS UNTIL YOU FINALIZE PLACEMENT WITH OK.

OK

CHANGE CHARACTER
EACH CHARACTER HAS A SEPARATE BASE FOR STICKERS. GIVE EACH BASE SOME ATTENTION!

TABS (CYCLE WITH (Z))

STICKER LIST
CHOOSE STICKERS.

SORT
SORT STICKERS.

NARROW IT DOWN
SEARCH STICKERS.

RANDOM
USE RANDOM ONES.

NINTENDO Wi-Fi CONNECTION



NINTENDO® Wi-Fi CONNECTION LETS YOU FIGHT DISTANT PLAYERS. DECIDE WHO TO FIGHT BY SELECTING WITH FRIENDS OR WITH ANYONE.

THIS GAME ALLOWS YOU TO INTERACT AND PLAY WITH PEOPLE IN DIFFERENT LOCATIONS THROUGH NINTENDO WFC AND WiiCONNECT24™.

TO CONNECT, YOU NEED TO HAVE PROPERLY CONFIGURED THE SETTINGS FOR CONNECTING TO NINTENDO WFC. ACCESS THESE SETTINGS UNDER THE INTERNET AREA OF THE Wii SYSTEM MENU.
*FOR INFORMATION ON THE DEVICES AND SETTINGS NECESSARY FOR CONNECTION TO NINTENDO WFC AND WiiCONNECT24, PLEASE REFER TO THE Wii OPTIONS SECTION OF THE Wii OPERATIONS MANUAL.

PROBLEMS CONNECTING?

IF YOU ATTEMPT TO CONNECT TO NINTENDO WFC AND FAIL, YOU SHOULD SEE ERROR MESSAGES OR ERROR CODES. PLEASE USE THEM TO REFER TO THE TROUBLESHOOTING SECTION OF YOUR Wii OPERATIONS MANUAL.

IMPORTANT INFORMATION ABOUT USING NINTENDO WFC

- WHEN PLAYING OVER NINTENDO WFC, THE NAME YOU'VE ASSIGNED TO YOUR CHARACTER AND ANY SHORT COMMENTS YOU'VE ENTERED ➔P.21 MAY BE VISIBLE TO OTHER PEOPLE ONLINE. MAKE SURE THAT YOU DO NOT ENTER ANY PERSONAL INFORMATION OR POTENTIALLY OFFENSIVE MESSAGES INTO THESE FIELDS.
- FRIEND CODES ARE DESIGNED TO BE EXCHANGED BETWEEN PEOPLE WHO YOU KNOW WELL AND TRUST. TO PROTECT YOUR PRIVACY, DO NOT GIVE OUT PERSONAL INFORMATION SUCH AS LAST NAME, PHONE NUMBER, BIRTH DATE, AGE, SCHOOL, E-MAIL OR HOME ADDRESS WHEN COMMUNICATING WITH OTHERS.

THE END USER LICENSE AGREEMENT WHICH GOVERNS Wii ONLINE GAME PLAY AND SETS FORTH THE Wii PRIVACY POLICY IS AVAILABLE IN THE Wii CONSOLE'S SYSTEM SETTINGS AND ONLINE AT SUPPORT.NINTENDO.COM/WIIPRIVACY.JSP.

WHAT IS NINTENDO Wi-Fi CONNECTION?

NINTENDO Wi-Fi CONNECTION IS A REVOLUTIONARY SYSTEM PROVIDED FREE OF CHARGE BY NINTENDO THAT ALLOWS YOU TO EASILY AND SAFELY ENJOY GAMES WITH PEOPLE ALL OVER THE WORLD.

WHAT IS WiiCONNECT24?

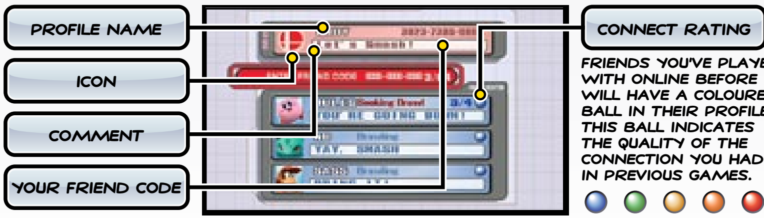
WiiCONNECT24 IS A SERVICE THAT ALLOWS DATA AND MESSAGES FROM FRIENDS AND FAMILY TO REACH YOUR Wii CONSOLE, EVEN WHEN IT IS POWERED OFF.

WITH FRIENDS

Wii FRIENDS WHO HAVE REGISTERED ONE ANOTHER'S NAMES CAN PLAY EACH OTHER IN BRAWL AND HOME-RUN CONTEST MODES. YOU CAN ALSO VIEW YOUR OWN FRIEND CODE AND REGISTER NEW FRIENDS HERE.

Friend Roster

CHECK YOUR OWN FRIEND CODE AND ENTER FRIEND CODES YOU GOT FROM OTHER FRIENDS HERE. YOU CAN ALSO SET YOUR PROFILE NAME, PERSONAL ICON, AND CUSTOM SHORT MESSAGES.



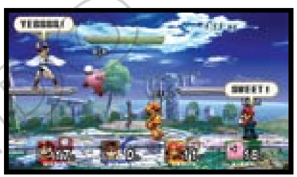
FRIENDS YOU'VE PLAYED WITH ONLINE BEFORE WILL HAVE A COLOURED BALL IN THEIR PROFILE. THIS BALL INDICATES THE QUALITY OF THE CONNECTION YOU HAD IN PREVIOUS GAMES.



*A RATING OF (orange ball) OR HIGHER IS RECOMMENDED FOR ONLINE PLAY. ATTEMPTING TO PLAY WITH SOMEONE WHO HAS (red ball) IS NOT RECOMMENDED. THE RATING MAY CHANGE EACH TIME YOU PLAY A PERSON, DEPENDING ON THE QUALITY OF CONNECTION.

WHEN USING NINTENDO WFC, YOUR CONNECTION MAY OCCASIONALLY CAUSE THE GAME TO APPEAR TO FREEZE. THIS IS NORMAL.

Brawl



UP TO FOUR PLAYERS BATTLE IT OUT. TO PLAY, CREATE YOUR OWN ROOM OR SELECT AND JOIN A PREVIOUSLY CREATED ROOM. IF YOU'VE CREATED ANY SHORT MESSAGES BEFOREHAND, YOU CAN SHOW THEM DURING BATTLE BY TAUNTING.

*UP TO THREE PEOPLE MAY PARTICIPATE IN AN ONLINE BATTLE FROM THE SAME Wii, BUT IN ORDER FOR A MATCH TO START, AT LEAST ONE PLAYER MUST CONNECT FROM A DIFFERENT Wii.
*WHEN USING YOUR SIDE TAUNT (① + ②), THE MESSAGE VARIES DEPENDING ON WHICH WAY YOU FACE. WHEN FACING RIGHT, THE MESSAGE ASSIGNED AS YOUR RIGHT MESSAGE WILL DISPLAY AND VICE VERSA.

Team Multi-Man Brawl

PUNCH AND KICK YOUR WAY THROUGH A MULTI-MAN BRAWL WITH A FRIEND.

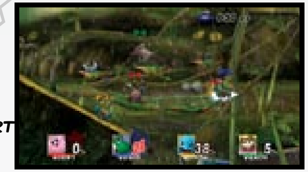
Home-Run Contest

HAVE AN ONLINE HOME-RUN CONTEST WITH A FRIEND.

WITH ANYONE

BATTLE AGAINST PEOPLE YOU DON'T KNOW. SELECT BETWEEN BASIC BRAWL AND TEAM BATTLE MODES.
*NO MORE THAN ONE PLAYER MAY PARTICIPATE IN THE BASIC BRAWL OR TEAM BATTLE MODES FROM THE SAME Wii.

Basic Brawl



BASIC BRAWL PITS YOU AGAINST OTHER PLAYERS WHO SELECTED BASIC BRAWL. (YOUR OPPONENTS ARE DECIDED AT RANDOM.) IN CONTRAST TO "WITH FRIENDS", NEITHER YOUR PROFILE NOR SHORT COMMENTS WILL DISPLAY.
*IF FOUR PLAYERS FAIL TO GATHER FOR A MATCH WITHIN THE TIME ALLOTTED, THE MATCH WILL START WITH HOWEVER MANY PLAYERS ARE AVAILABLE (MINIMUM OF TWO).

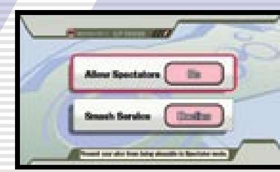
Team Battle

PLAYERS WHO SELECT TEAM BATTLE ARE RANDOMLY PAIRED WITH OTHER PLAYERS WHO ARE ALSO LOOKING TO PLAY TEAM BATTLE. THE FOUR PLAYERS ARE BROKEN UP INTO TEAMS OF TWO AND THROWN INTO A TEAM BATTLE. TEAM PAIRINGS ARE AUTOMATICALLY ASSIGNED.
*TEAM BATTLES WON'T START UNTIL FOUR PLAYERS JOIN.

OPTIONS AND SPECTATOR

DEPENDING ON WHEN YOU PLAY, YOU MAY SEE OPTIONS APPEAR UNDER THE NINTENDO Wi-Fi CONNECTION MENU. THE OPTION SPECTATOR MAY APPEAR UNDER THE "WITH ANYONE" MENU IN THE SAME FASHION.

OPTIONS



DECIDE WHETHER YOU WILL ALLOW SPECTATORS TO VIEW YOUR MATCHES HERE. YOU CAN ALSO DESIGNATE WHETHER OR NOT YOU'D LIKE TO RECEIVE CONTENT THROUGH THE SMASH SERVICE FROM THIS AREA. IF YOU SELECT TO RECEIVE MESSAGES, NINTENDO WILL SEND SNAPSHOTS, REPLAY DATA, AND CUSTOM STAGES ➔P.25 STRAIGHT TO YOUR CONSOLE. THE INITIAL SETTING FOR THIS OPTION IS TO NOT RECEIVE MESSAGES, SO YOU'LL NEED TO CHANGE THIS SETTING IF YOU WISH TO TAKE ADVANTAGE OF THIS FEATURE.

SPECTATOR

SPECTATOR IS A SERVICE THAT BECOMES AVAILABLE OCCASIONALLY AND ALLOWS USERS TO VIEW THE REPLAY DATA ➔P.25 FOR CERTAIN MATCHES OTHER PLAYERS FOUGHT IN BASIC BRAWL OR TEAM BATTLE MODES. IF YOU SET THE ALLOW SPECTATORS OPTION TO YES, REPLAY DATA FROM YOUR ONLINE MATCHES WILL BE COLLECTED BY THE SERVICE AND MADE AVAILABLE FOR OTHER PLAYERS TO VIEW ONLINE. NONE OF YOUR PERSONAL INFORMATION WILL BE COLLECTED BY THE SERVER WHEN GATHERING REPLAY DATA.
*YOU CAN'T SAVE SNAPSHOTS OR REPLAY DATA YOU RECEIVE FROM NINTENDO.
*SETTINGS IN OPTIONS PREVENT PERSONAL INFORMATION FROM BEING SENT OUT.
*THE SMASH SERVICE MAY END AT ANY TIME WITHOUT WARNING.



VAULT

AS YOU PLAY, YOU'LL AMASS A COLLECTION OF STICKERS ➔P.19 AND TROPHIES. YOU'LL ALSO ADD CONTENT TO EACH OF THE AREAS LISTED BELOW. TAKE TIME BETWEEN BRAWLS TO EXPLORE WHAT YOU'VE UNLOCKED.

STICKERS AND TROPHIES

ARRANGE AND ADMIRE YOUR EVER-GROWING COLLECTION. IF YOU'VE GOT ANY COINS TO SPEND, YOU CAN USE THEM TO PLAY COIN LAUNCHER HERE.

STAGE BUILDER

CREATE CUSTOM STAGES TO BRAWL IN ARENAS OF YOUR OWN DESIGN. YOU CAN SAVE STAGES YOU MAKE FOR LATER PLAY OR DELETE THEM IF YOU SO CHOOSE.

ALBUM

VIEW, SAVE, AND DELETE SNAPSHOT DATA ➔P.25 HERE.

CHALLENGES

THIS AREA GIVES SELECT INFO ON HOW TO UNLOCK NEW STAGES, TROPHIES, STICKERS, AND MORE.

REPLAYS

WATCH REPLAY DATA ➔P.25 YOU'VE SAVED, AND RELIVE YOUR GREATEST BATTLES. JUST LIKE IN THE ALBUM, DATA FOR THIS MODE CAN BE DELETED AND SAVED HERE.

MASTERPIECES

PLAY A TASTE OF SEVERAL ICONIC GAMES FOR MANY OF THE CHARACTERS IN SUPER SMASH BROS. BRAWL. LOADING SCREENS MAY TAKE LONGER WHEN STARTING AND FINISHING THESE TRIAL VERSIONS.

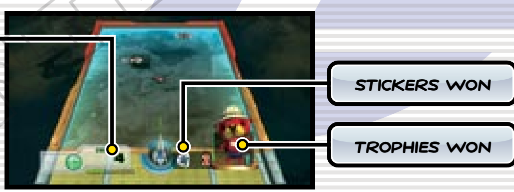
CHRONICLE

TAKE A LOOK BACK AT THE SOFTWARE NINTENDO HAS PUBLISHED OVER THE YEARS WITH THIS CHRONOLOGY OF GAMES.

*THE CHRONICLE IS NOT A COMPLETE LIST OF ALL RELEASED SOFTWARE.

COIN LAUNCHER

IN THIS MINIGAME, SHOOT THE COINS YOU'VE GATHERED AT ENEMIES FOR A CHANCE TO SCORE NEW STICKERS AND TROPHIES. AIM WITH ◎ AND FIRE COINS WITH Ⓐ. PRESS Ⓑ TO VIEW YOUR RESULTS AND QUIT.

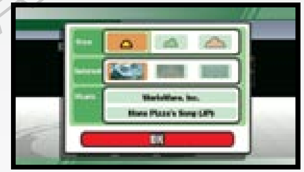


THE COINS YOU USE AS AMMO IN COIN LAUNCHER WILL NATURALLY ACCUMULATE AS YOU PLAY THROUGH OTHER MODES.

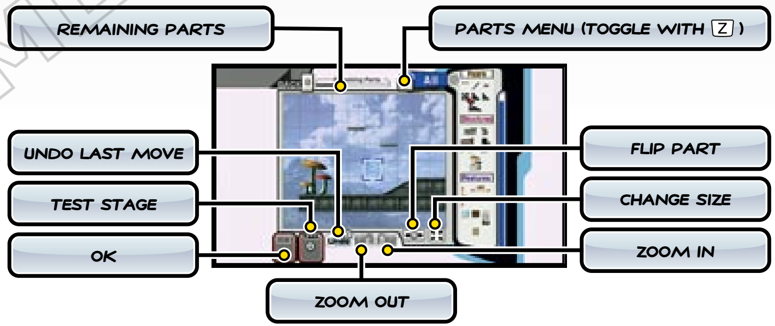
STAGE BUILDER

1 SELECT STAGE BUILDER FROM THE VAULT MENU, THEN CHOOSE NEW! TO BEGIN BUILDING A STAGE FROM SCRATCH.

2 NEXT, DECIDE THE SIZE, SCENERY, AND BACKGROUND MUSIC FOR YOUR CREATION.

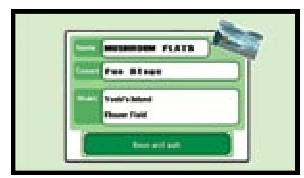


3 GIVE YOUR STAGE PERSONALITY BY SELECTING PARTS FROM THE MENU ON THE RIGHT SIDE OF THE SCREEN AND ARRANGING THEM. PRESS Ⓩ TO LAY DOWN MULTIPLES OF THE SELECTED PART. PUT AWAY A PART OR ADJUST ITS POSITION BY HIGHLIGHTING IT AND PRESSING Ⓐ.



4 ONCE YOU'RE DONE PLACING PARTS, RUN AROUND YOUR STAGE BY SELECTING TEST. WHILE TESTING OUT YOUR STAGE, PRESS ⊕ AT ANY TIME TO RETURN TO THE STAGE-CREATION SCREEN. THEN ALTERNATE BETWEEN 3 AND TESTING YOUR STAGE TO TWEAK DETAILS, AND SELECT OK ONCE YOU'RE DONE.

5 NEXT, NAME YOUR STAGE, ENTER A COMMENT IF YOU HAVE ONE, AND SELECT SAVE. FINALLY, CHOOSE BETWEEN SAVING YOUR CREATION ON YOUR Wii CONSOLE'S INTERNAL MEMORY OR AN SD CARD, AND YOU'RE FINISHED.



*YOU CAN SHARE YOUR STAGES IN MULTIPLE WAYS. LOAD THEM ONTO AN SD CARD AND BRING THEM TO YOUR FRIEND'S HOUSE OR SEND THEM DIRECTLY TO Wii FRIENDS. FOR MORE INFO, SEE ➔P.25.
*YOU CAN'T USE CUSTOM STAGES WHEN PLAYING ONLINE ➔P.20.



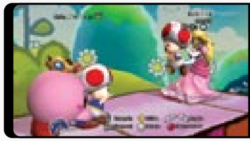
OPTIONS & DATA

ADJUST OPTIONS RELATED TO GAME SOUND AND DISPLAY WITHIN OPTIONS. IF YOU FEEL LIKE REVIEWING FIGHT RECORDS OR WATCHING A PREVIOUSLY VIEWED MOVIE, DO SO IN DATA.

VAULT DATA

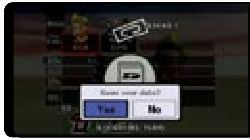
VAULT DATA REFERS TO STAGE BUILDER DATA, REPLAY DATA, AND SNAPSHOT DATA—ALL DATA YOU CREATE. WHEN SAVING THESE, CHOOSE BETWEEN SAVING TO YOUR Wii CONSOLE'S INTERNAL MEMORY OR AN SD CARD.

*IN ORDER TO SAVE VAULT DATA, YOU MUST CREATE GAME SAVE DATA.
*UP TO 1,000 PIECES OF EACH OF THESE CATEGORIES CAN BE SAVED (A TOTAL OF 3,000). HOWEVER, THE ACTUAL AMOUNT OF DATA YOU CAN SAVE MAY DIFFER DEPENDING ON AVAILABLE MEMORY.
*ERASE VAULT DATA FOR EACH OF THE THREE CATEGORIES IN ITS RESPECTIVE MODE. YOU CANNOT ERASE THIS DATA INDIVIDUALLY IN Wii OPTIONS.



SNAPSHOTS

PRESS ⊕ IN A BRAWL P.17 TO OPEN A CAMERA MODE WHERE YOU CAN SNAP AND SAVE PHOTOS WITH Ⓐ. YOU CAN ALSO TAKE PICTURES IN STICKERS & TROPHIES AND REPLAY P.23 MODES.



REPLAYS

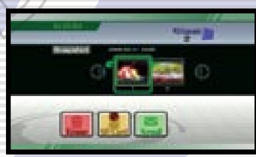
PRESS Ⓩ AT THE RESULTS SCREEN AFTER A BRAWL, HOME-RUN CONTEST, OR TARGET SMASH TO SAVE A REPLAY.
*MATCHES OVER THREE MINUTES LONG CANNOT BE SAVED.



CUSTOM STAGES

BUILD A STAGE IN STAGE BUILDER P.24, THEN SELECT OK TO SAVE IT. CHOOSE IT AT THE STAGE-SELECTION SCREEN P.16 BEFORE THE FIGHT.

TRANSFERRING VAULT DATA



YOU CAN MOVE YOUR VAULT DATA BETWEEN YOUR Wii CONSOLE'S SYSTEM MEMORY AND AN SD CARD, ALLOWING YOU TO EASILY TRANSPORT IT. YOU CAN ALSO TRANSFER DATA TO A FRIEND USING WiiCONNECT24 P.20 BY SELECTING THE SEND FUNCTION IN THE STAGE BUILDER, ALBUM, AND REPLAY MODES P.23. WHEN YOUR FRIEND RECEIVES YOUR DATA, A MESSAGE ABOUT THE DATA'S ARRIVAL WILL APPEAR ON THE Wii MESSAGE BOARD. YOUR FRIEND WILL IMPORT THE DATA THE NEXT TIME HE OR SHE STARTS UP THE GAME.

*WHEN RECEIVING DATA, YOU MAY HAVE TO WAIT A MOMENT AFTER START-UP BEFORE YOU CAN PROCEED.

*IN ORDER TO SEND OR RECEIVE DATA FROM A FRIEND, YOU MUST EXCHANGE AND REGISTER EACH OTHER'S FRIEND CODES.

*YOU MUST HAVE WiiCONNECT24 TURNED ON TO SEND AND RECEIVE DATA.

OPTIONS

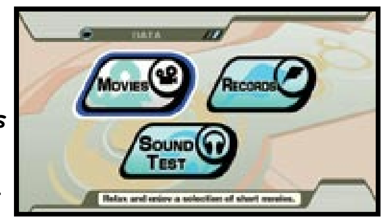
SELECT AN OPTION TO ADJUST ITS SETTINGS.



SCREEN	CHOOSE BETWEEN 4:3 (STANDARD) AND 16:9 (WIDE) DISPLAY RATIOS.	
DEFLICKER	TOGGLE THE SHARPNESS OF IMAGES ON AND OFF.	
RUMBLE	TOGGLE VIBRATION ON AND OFF FOR EACH CONTROLLER.	
CONTROLS	CHANGE BUTTON ASSIGNMENTS FOR YOUR CONTROLLER.	
SOUND	ADJUST THE BALANCE BETWEEN SOUND EFFECTS AND MUSIC.	
MY MUSIC	TOGGLE THE LIKELIHOOD OF CERTAIN SONGS PLAYING ON EACH STAGE.	
ERASE DATA	DELETE EACH CATEGORY OF DATA. REMEMBER: DELETED DATA CAN'T BE RECOVERED.	
	P1 HIGH SCORE	ERASE ALL SOLO HIGH SCORES.
	BRAWL RECORDS	ERASE THE GROUP RECORDS FOUND UNDER DATA.
	ADVENTURE	ERASE ALL THE SUBSPACE EMISSARY SAVE FILES.
	VAULT DATA	ERASE ALL REPLAY, ALBUM, AND STAGE BUILDER DATA.
	ERASE ALL	ERASE ALL THE DATA FOR THIS GAME.

*IF YOU'VE TURNED OFF RUMBLE ON THE HOME MENU, CONTROLLER VIBRATION IN THE GAME WILL BE DISABLED REGARDLESS OF THE ABOVE RUMBLE SETTING.

DATA



VIEW A HOW-TO-PLAY MOVIE OR REWATCH YOUR FAVOURITE MOVIES FROM THE SUBSPACE EMISSARY P.19 UNDER MOVIES. VIEW BRAWL RECORDS UNDER RECORDS. LISTEN TO SOUND EFFECTS AND MUSIC FROM THE GAME UNDER SOUND TEST.
*STATS FROM CPU OPPONENTS AREN'T INCLUDED IN RECORDS.

NOTES



NOTES

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii™ AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME, VOTRE DISQUE DE JEU OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI COMPREND DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ : VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À VOS JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT – Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Troubles de la vue
Perte de conscience	Mouvements involontaires	Désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
  1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
  2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
  3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT – Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou toute autre gêne pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION – Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséeux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu n'est pas conçu pour s'utiliser avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Toute copie d'un jeu Nintendo est illégale et strictement interdite par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « sauvegarde » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

REV-E

Renseignements sur l'entretien et la garantie

REV-Q

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à support.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais la pièce ou le produit défectueux.* Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Web, support.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIAUX OU DE MAIN-D'OEUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES **GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE** ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

Quel type de jeu est Super Smash Bros. Brawl?

SUPER SMASH BROS. BRAWL EST UN JEU D'ACTION DANS LEQUEL UN MAXIMUM DE QUATRE JOUEURS CHOISISSENT DES PERSONNAGES ET PLONGENT DANS UN COMBAT FRÉNÉTIQUE. BATTEZ TOUS VOS ENNEMIS POUR LES FAIRE TOMBER DU STADE!

C'EST TRÈS SIMPLE, VRAIMENT! ÉCRASEZ VOS ADVERSAIRES ET ENVOYEZ-LES VALSER HORS DE L'ÉCRAN POUR GAGNER!

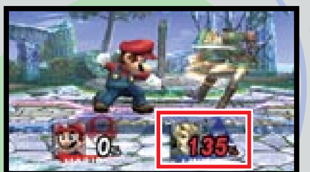
1 PREMIÈRE DES CHOSES - ATTAQUEZ!

DÈS LE DÉBUT DU COMBAT, UTILISEZ UNE VARIÉTÉ DE MOUVEMENTS À VOTRE DISPOSITION POUR ATTAQUER!



2 AUGMENTEZ LE POURCENTAGE DE DOMMAGES!

FRAPPEZ UN ENNEMI POUR AUGMENTER SON POURCENTAGE DE DOMMAGES. QUAND LE POURCENTAGE DE DOMMAGES EST ASSEZ ÉLEVÉ...



3 ENVOYEZ-LES VALSER!

UTILISEZ UNE PUISSANTE ATTAQUE SMASH POUR FRAPPER VOTRE ENNEMI ET L'ENVOYER VALSER HORS DU CHAMP DE BATAILLE!



CONSEIL 1 LES DOMMAGES ÉLEVÉS PROPULSENT LES ENNEMIS!

CHAQUE ATTAQUE QUE VOUS FAITES AUGMENTERA LE POURCENTAGE DE DOMMAGES DE VOTRE ENNEMI — PLUS LE POURCENTAGE AUGMENTE, PLUS VOTRE ENNEMI S'ENVOLERA. UTILISEZ UNE VARIÉTÉ DE MOUVEMENTS PARMI VOTRE ARSENAL POUR AUGMENTER LE POURCENTAGE DE DOMMAGES DE VOTRE ADVERSAIRE, PUIS TERMINEZ LE TOUT AVEC UNE PUISSANTE ATTAQUE SMASH!



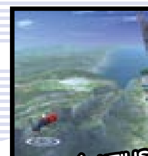
% DE DOMMAGES BAS... NE VOLERA PAS BIEN LOIN!



% DE DOMMAGES ÉLEVÉ... BYE!

CONSEIL 2 RETOURNEZ SIMPLEMENT AU STADE!

MÊME SI ON VOUS FAIT TOMBER DU STADE, NE PANIQUEZ PAS—VOUS POURRIEZ TRÈS BIEN POUVOIR VOUS EN SORTIR! UTILISEZ VOTRE SAUT EN L'AIR ET VOS MOUVEMENTS SPÉCIAUX POUR RESTER DANS LES AIRS ET RETOURNER VERS LE STADE.



PROPULSÉ? UTILISEZ UN SAUT EN L'AIR!



MAINTENANT, UTILISEZ UN MOUVEMENT SPÉCIAL!



VOUS AVEZ RÉUSSI! À L'ATTAQUE!

TABLE DES MATIÈRES

MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME

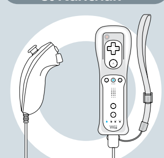
VEUILLEZ PRENDRE NOTE QUE LORSQUE VOUS INSÉREZ LE DISQUE DE JEU DANS LA CONSOLE Wii, LA Wii VÉRIFIERA AUTOMATIQUEMENT QUE VOUS AVEZ LE MENU DU SYSTÈME LE PLUS RÉCENT ET, SI NÉCESSAIRE, UN ÉCRAN DE MISE À JOUR S'AFFICHERA. APPUYEZ SUR OK POUR CONTINUER.



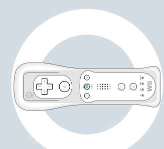
MANETTES COMPATIBLES

TOUTES LES MANETTES CI-DESSOUS SONT COMPATIBLES AVEC SUPER SMASH BROS. BRAWL, MAIS CE MODE D'EMPLOI UTILISERA LES SCHÉMAS DE COMMANDES DE LA TÉLÉCOMMANDE Wii ET DU NUNCHUK DANS SES EXPLICATIONS.

Télécommande Wii et Nunchuk™



Télécommande Wii (Tenue sur le côté)



Manette classique



Manette Nintendo GameCube™



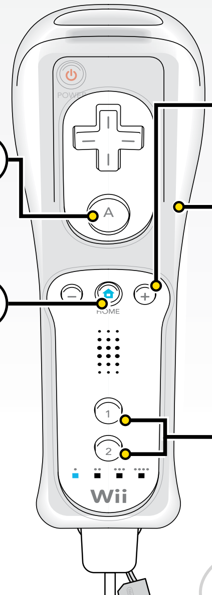
COMMANDES



DÉPLACEZ VOTRE PERSONNAGE AVEC ◎ ET APPUYEZ SUR Ⓐ OU Ⓑ POUR ATTAQUER (POUR PLUS D'INFO SUR LES MOUVEMENTS DE BASE ➔P.35). AJUSTEZ LES PARAMÈTRES DE COMMANDES DANS OPTIONS ➔P.54.

MOTS NOIRS = NAVIGATION SUR LES MENUS.
MOTS ROUGES = COMMANDES DANS LE JEU.

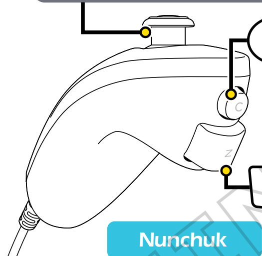
Télécommande Wii



- **+** : PAUSER
- **A** : SÉLECTIONNER / ATTAQUER / Ⓐ+Ⓑ : ATTRAPER
- **HOME** : MENU HOME
- **B** : ANNULER / UTILISER UN MOUVEMENT SPÉCIAL / Ⓐ+Ⓑ : ATTRAPER
- **1 / 2** : PROVOQUER ➔P.36
- **◎ (secouer) + A** : ATTAQUE SMASH ➔P.37

◎
- CHOISIR UNE OPTION
- SAUTER
- SE DÉPLACER
- S'ACCROUPIR
- PASSER À TRAVERS UNE PLATEFORME

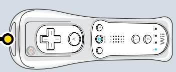
Nunchuk



- **C** : SAUTER
- **Z** : BOUCLIER

LE POINTEUR DE LA TÉLÉCOMMANDE Wii EST SEULEMENT UTILISÉ SUR LE MENU Wii ➔P.41 ET LE MENU HOME POUR CE JEU.

POINTEUR



LES SAUTS AVEC ◎ ET LES ATTAQUES SMASH EN SECOUANT LA TÉLÉCOMMANDE Wii SONT DES OPTIONS DE COMMANDE QUI PEUVENT ÊTRE ACTIVÉES OU DÉSACTIVÉES DANS LE SOUS-MENU COMMANDES (CONTROLS) DANS OPTIONS.

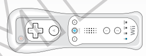
COMMANDES ◎	
INCLINEZ	◎ NORMALEMENT.
TAPEZ	◎ COMME SI VOUS DONNIEZ DES PETITS COUPS.

⚠ AVERTISSEMENT : UTILISATION DE LA DRAGONNE
VEUILLEZ UTILISER LA DRAGONNE POUR ÉVITER DE BLESSER QUICONQUE OU D'ENDOMMAGER LES OBJETS SE TROUVANT AUX ALENTOURS OU LA TÉLÉCOMMANDE Wii AU CAS OÙ VOUS LA LÂCHERIEZ ACCIDENTELLEMENT AU COURS D'UNE PARTIE.
SUIVEZ AUSSI LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES :
- ASSUREZ-VOUS QUE TOUS LES JOUEURS ATTACHENT LA DRAGONNE CORRECTEMENT LORSQUE C'EST À LEUR TOUR DE JOUER.
- NE LÂCHEZ PAS LA TÉLÉCOMMANDE Wii AU COURS D'UNE PARTIE.
- ESSUYEZ VOS MAINS SI ELLES DEVIENNENT MOITES.
- LAISSEZ SUFFISAMMENT D'ESPACE AUTOUR DE VOUS PENDANT UNE PARTIE ET ASSUREZ-VOUS QU'IL N'Y A PAS D'AUTRES PERSONNES OU D'OBJETS DANS LES ZONES OÙ VOUS VOUS DÉPLACEZ.
- TENEZ-VOUS À AU MOINS 3 PIEDS (1 MÈTRE) DU TÉLÉVISEUR.
- UTILISEZ L'ÉTUI POUR TÉLÉCOMMANDE Wii.

TABLEAU DES COMMANDES

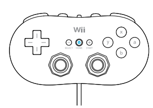
QUAND VOUS UTILISEZ SEULEMENT LA TÉLÉCOMMANDE Wii (TENUE SUR LE CÔTÉ), LA MANETTE CLASSIQUE OU LA MANETTE NINTENDO GAMECUBE, LES SCHÉMAS DE COMMANDES SONT LES SUIVANTS. LES COMMANDES PEUVENT TOUTES ÊTRE PERSONNALISÉES SOUS OPTIONS.

Télécommande Wii (Tenue sur le côté)



✚	CHOISIR UNE OPTION
✚	SAUTER
✚	SE DÉPLACER
✚	S'ACCROUPIR
✚ TAPER RAPIDEMENT	PASSER À TRAVERS
Ⓐ	PROVOQUER
Ⓑ	BOUCLIER
Ⓐ+Ⓑ, ⊖	ATTRAPER
①	MOUVEMENT SPÉCIAL / ANNULER
②	ATTAQUER/ SÉLECTIONNER
①+②	ATTAQUE SMASH

Manette classique



Ⓛ, ✚	CHOISIR UNE OPTION
✚	PROVOQUER
Ⓛ, Ⓛ, ⓧ, ⓨ	SAUTER
Ⓛ	SE DÉPLACER
Ⓛ	S'ACCROUPIR
Ⓛ	PASSER À TRAVERS
Ⓡ	ATTAQUE SMASH
L, R	BOUCLIER
ZL, ZR	ATTRAPER
ⓐ	MOUVEMENT SPÉCIAL / ANNULER
ⓑ	ATTAQUER/ SÉLECTIONNER

Manette Nintendo GameCube



◎, ✚	CHOISIR UNE OPTION
✚	PROVOQUER
◎, Ⓧ, Ⓨ	SAUTER
◎	SE DÉPLACER
◎	S'ACCROUPIR
◎	PASSER À TRAVERS
Ⓒ	ATTAQUE SMASH
L, R	BOUCLIER
Z	ATTRAPER
Ⓐ	ATTAQUER/ SÉLECTIONNER
Ⓑ	MOUVEMENT SPÉCIAL / ANNULER



MOUVEMENTS DE BASE

UTILISEZ LES MOUVEMENTS DE BASE EXPLIQUÉS ICI POUR RESTER EN CONTRÔLE DE LA BATAILLE. TOUT PERSONNAGE PEUT FAIRE CES MOUVEMENTS, MAIS LES FORMES INDIVIDUELLES DES MOUVEMENTS VARIENT D'UN COMBATTANT À UN AUTRE.

INDIQUE UNE INCLINAISON DE ◎, TANDIS QUE INDIQUE UN PETIT COUP SUR ◎.

SE DÉPLACER

◎

CETTE ACTION DE BASE VOUS PERMET DE VOUS RAPPROCHER OU DE VOUS SAUVER D'AUTRES JOUEURS.

*QUAND VOUS JOUEZ AVEC LA TÉLÉCOMMANDE Wii TENUE SUR LE CÔTÉ, APPUYEZ DEUX FOIS SUR ✚ DANS LA MÊME DIRECTION (MAINTENEZ LA PRESSION LORSQUE VOUS APPUYEZ LA DEUXIÈME FOIS) POUR VOUS ÉLANCER. TAPEZ RAPIDEMENT ✚ POUR PASSER À TRAVERS UNE PLATEFORME.

MARCHER



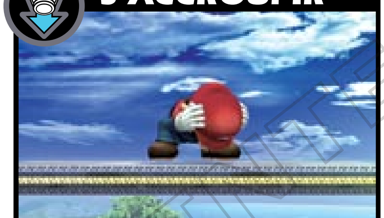
INCLINEZ ◎ À GAUCHE OU À DROITE POUR MARCHER. PLUS VOUS INCLINEZ ◎, PLUS VOUS MARCHEREZ VITE.

S'ÉLANCER



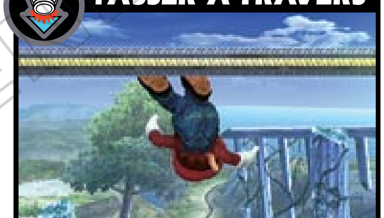
TAPEZ ◎ À GAUCHE OU À DROITE RAPIDEMENT ET MAINTENEZ LA PRESSION POUR VOUS ÉLANCER. VOUS CONTINUEREZ DE VOUS ÉLANCER JUSQU'À CE QUE VOUS ARRÊTIEZ D'INCLINER.

S'ACCROUPIR



INCLINEZ ◎ VERS LE BAS POUR VOUS ACCROUPIR SUR PLACE. CETTE POSITION VOUS STABILISE, RÉDUISANT AINSI LES CHANCES D'UNE ATTAQUE QUI VOUS REPOUSSERA.

PASSER À TRAVERS



QUAND VOUS VOUS TENEZ SUR DES PLATEFORMES FLOTTANTES, TAPEZ ◎ VERS LE BAS POUR PASSER À TRAVERS LA PLATEFORME.

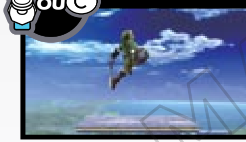
SAUTER

OU Ⓒ

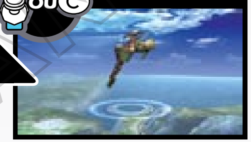
TAPEZ ◎ VERS LE HAUT OU APPUYEZ SUR Ⓒ POUR SAUTER DANS LES AIRS. PENDANT QUE VOUS ÊTES DANS LES AIRS, VOUS POUVEZ SAUTER UNE FOIS DE PLUS. QUAND VOUS ÊTES DIRECTEMENT AU-DESSUS D'UN ENNEMI, UTILISEZ LEUR TÊTE COMME UN TABOURET ET SAUTEZ EN BAS EN TAPANT ◎ OU EN APPUYANT SUR Ⓒ AU MOMENT OÙ VOUS ENTREZ EN CONTACT.

*VOUS POUVEZ AUSSI SAUTER EN APPUYANT SUR ✚.

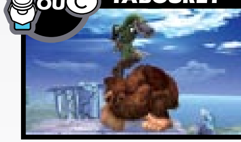
OU Ⓒ SAUT



OU Ⓒ SAUT EN L'AIR

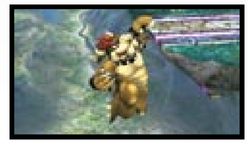


OU Ⓒ SAUT TABOURET



ESCALADER LES BORDS

◎



QUAND VOUS TOMBEZ D'UN STADE, UTILISEZ UN SAUT EN L'AIR ET DES MOUVEMENTS SPÉCIAUX P.38 POUR VOUS RAPPROCHER DU BORD DE LA PLATEFORME ET VOUS Y ACCROCHER. QUAND VOUS ÊTES ACCROCHÉ, INCLINEZ ◎ VERS LE HAUT POUR GRIMPER. CERTAINS PERSONNAGES PEUVENT S'ACCROCHER AU REBORD DE PLUS LOIN EN UTILISANT UNE LONGE DE RÉCUPÉRATION.

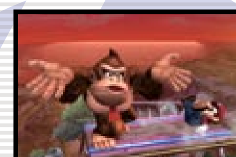
CONSEIL — LONGE DE RÉCUPÉRATION

CERTAINS PERSONNAGES PEUVENT LANCER UNE LONGE AVEC UN MOUVEMENT SPÉCIAL P.38 OU EN ATTRAPANT P.39. UTILISEZ LA LONGE ALLONGÉE COMME UN CROCHET ACCROCHEUR POUR RÉCUPÉRER À PARTIR DE LOIN.



PROVOCATION

① OU ②



APPUYEZ SUR ① ET ② POUR FAIRE UNE PROVOCATION UNIQUE. UTILISEZ VOTRE PROVOCATION VERS LE HAUT (①), LE BAS (②), OU LES CÔTÉS (①+②) POUR MONTRER À VOS ADVERSAIRES À QUI ILS ONT AFFAIRE. VOUS NE POUVEZ PAS BOUGER OU FAIRE D'AUTRES ACTIONS PENDANT QUE VOUS PROVOQUEZ, ALORS CHOISISSEZ PRUDEMMENT VOTRE MOMENT. QUAND VOUS JOUEZ AVEC LA TÉLÉCOMMANDE Wii TENUE SUR LE CÔTÉ, VOUS PROVOQUEZ VERS LE HAUT EN APPUYANT SUR Ⓐ. PROVOQUEZ EN APPUYANT EN MÊME TEMPS SUR Ⓐ ET DANS UNE DIRECTION SUR ✚ POUR FAIRE UNE PROVOCATION VERS LE HAUT, LE BAS OU LES CÔTÉS.

ATTAQUES

Ⓐ ou ◎ + Ⓐ

APPUYEZ SUR Ⓐ TOUT SEUL OU SUR ◎ AVEC Ⓐ POUR LIBÉRER PLUSIEURS ATTAQUES.

Attaque standard

Ⓐ

APPUYEZ SUR Ⓐ POUR FAIRE UNE ATTAQUE STANDARD OU TAPEZ RAPIDEMENT SUR Ⓐ POUR FAIRE UNE COMBINAISON STANDARD. VOUS POUVEZ AUSSI MAINTENIR LA PRESSION SUR Ⓐ POUR OBTENIR DES ATTAQUES STANDARDS RÉPÉTÉES. SI UNE DE CELLES-CI SE JOINT PENDANT QUE VOUS MAINTENEZ LA PRESSION SUR LE BOUTON, VOUS OBTIENDREZ AUTOMATIQUEMENT UNE COMBINAISON STANDARD AVEC CERTAINS PERSONNAGES.

Ⓐ ATTAQUE STANDARD



Ⓐ Ⓐ Ⓐ… COMBINAISON STANDARD



Attaque forte

◎ + Ⓐ

INCLINEZ ◎ DANS N'IMPORTE QUELLE DIRECTION ET APPUYEZ SUR Ⓐ POUR UNE ATTAQUE FORTE.

+ Ⓐ FORTE VERS LE HAUT



+ Ⓐ OU + Ⓐ FORTE SUR LE CÔTÉ



+ Ⓐ FORTE VERS LE BAS



Attaque smash

◎ + Ⓐ

TAPEZ ◎ DANS N'IMPORTE QUELLE DIRECTION ET APPUYEZ SUR Ⓐ POUR UNE ATTAQUE SMASH. MAINTENEZ LA PRESSION SUR Ⓐ APRÈS AVOIR APPUYÉ POUR CHARGER VOTRE ATTAQUE SMASH, PUIS RELÂCHEZ Ⓐ POUR LA LANCER. CECI EST UNE CHARGE SMASH. SI VOUS ACTIVEZ L'OPTION « SHAKE SMASH » (SMASH SECOUÉ) DANS LE SOUS-MENU COMMANDES (CONTROLS) P.54 SOUS OPTIONS, VOUS POUVEZ AUSSI FAIRE DES ATTAQUES SMASH EN SECOUANT LA TÉLÉCOMMANDE Wii.

+ Ⓐ SMASH VERS LE HAUT



+ Ⓐ OU + Ⓐ SMASH SUR LE CÔTÉ



+ Ⓐ SMASH VERS LE BAS



Attaque élancée

◎ + Ⓐ

APPUYEZ SUR Ⓐ PENDANT QUE VOUS VOUS ÉLANCEZ POUR FAIRE UNE ATTAQUE ÉLANCÉE ET DONNER LE PREMIER COUP QUAND VOUS ARRIVEZ SUR VOTRE ENNEMI.

ÉLAN + Ⓐ



Attaque aérienne

Ⓐ ou ◎ + Ⓐ

APPUYEZ SUR Ⓐ OU Ⓐ + N'IMPORTE QUELLE DIRECTION AVEC ◎ POUR FAIRE DES ATTAQUES AÉRIENNES.

+ Ⓐ AÉRIENNE VERS LE HAUT



+ Ⓐ AÉRIENNE VERS L'ARRIÈRE



Ⓐ AÉRIENNE STANDARD



+ Ⓐ AÉRIENNE VERS L'AVANT



+ Ⓐ AÉRIENNE VERS LE BAS



*CES COMMANDES SUPPOSENT QUE VOUS FAITES FACE À LA DROITE.

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

B ou ◎ + B

UTILISEZ UN DES QUATRE MOUVEMENTS SPÉCIAUX EN APPUYANT SUR B OU SUR N'IMPORTE QUELLE DIRECTION AVEC ◎ + B. EN AJOUTANT DES COMMANDES SUPPLÉMENTAIRES, VOUS OBTIENDREZ DES VARIATIONS.

B SPÉCIAL STANDARD



+ B SPÉCIAL VERS LE HAUT



+ B OU + B SPÉCIAL SUR LE CÔTÉ



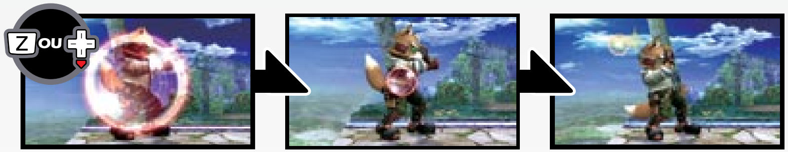
+ B SPÉCIAL VERS LE BAS



BOUCLIER DÉFENSIF

[Z] OU ✚

APPUYER SUR [Z] OU ✚ AMÈNE UN BOUCLIER QUI VOUS PROTÈGE DES ATTAQUES TANT QUE VOUS MAINTENEZ LA PRESSION SUR LE BOUTON. LE BOUCLIER RAPETISSE À MESURE QU'IL ABSORBE DES ATTAQUES ET QUE LE TEMPS PASSE. SI VOTRE BOUCLIER SE BRISE, VOUS SEREZ ASSOMMÉ. VOUS POUVEZ VOUS DÉPLACER EN TENANT LE BOUCLIER À L'AIDE DE ◎.



Évasion

[Z]+◎ OU ✚+◎

FAITES DES MOUVEMENTS ÉVASIFS EN TAPANT ◎ PENDANT QUE VOUS TENEZ LE BOUCLIER. UTILISEZ CEUX-CI POUR ESQUIVER LES ATTAQUES OU POUR VOUS PLACER DERRIÈRE UN ENNEMI PROCHE. VOUS POUVEZ MÊME ESQUIVER EN L'AIR EN APPUYANT SUR [Z] OU ✚.

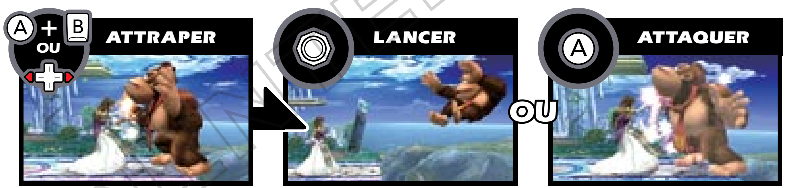


*LES COMMANDES CI-DESSUS SUPPOSENT QUE VOUS FAITES FACE À LA DROITE.

ATTRAPER/ LANCER

ATTRAPER Ⓐ+[B] OU ✚ LANCER ◎ ATTAQUER Ⓐ

APPUYEZ SUR Ⓐ + [B], ✚ OU ✚ POUR ATTRAPER VOTRE ADVERSAIRE, PUIS LANCEZ-LE DANS UNE DES QUATRE DIRECTIONS EN INCLINANT ◎. APRÈS AVOIR ATTRAPÉ UN ENNEMI, VOUS POUVEZ ATTAQUER AVANT DE LANCER EN APPUYANT SUR Ⓐ.



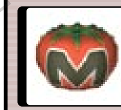
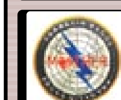
UTILISEZ LES OBJETS DANS UN COMBAT!

Ⓐ

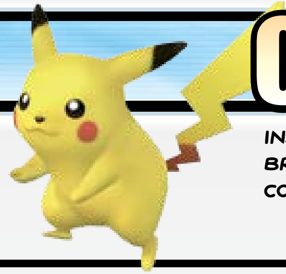
APPUYEZ SUR Ⓐ QUAND VOUS ÊTES PRÊT D'UN OBJET POUR LE RAMASSER, PUIS APPUYEZ DE NOUVEAU SUR Ⓐ POUR L'UTILISER. (CERTAINS OBJETS S'ACTIVENT AUSSITÔT QUE VOUS LES PRENEZ.) VOUS POUVEZ FAIRE UNE ATTAQUE SMASH SPÉCIALE AVEC CERTAINS OBJETS, COMME LE BÂTON, EN APPUYANT SUR ◎ + Ⓐ (◎ + Ⓐ). JETEZ UN OBJET EN TOUT TEMPS EN APPUYANT SUR Ⓐ + [B] OU ✚.
*LES AUTRES SCHÉMAS DE COMMANDES VOUS PERMETTENT DE JETER DES OBJETS AVEC LE BOUTON ATTRAPER.



Objets

	**AIDE** TROPHÉE AIDE AMÈNE UN PERSONNAGE QUI VOUS AIDERA.		**TRANSPORT** CAISSES ET TONNEAUX PRODUISENT DES OBJETS QUAND ILS SONT BRISÉS.
	**RÉCUPÉRATION** TOMATE MAXIM RÉCUPÈRE JUSQU'À 50 % DES DOMMAGES.		**TRANSFORMATION** SUPER-CHAMPIGNON AUGMENTE BRIÈVEMENT VOTRE GROSSEUR ET PUISSANCE.
	**COUP** BÂTON PROPULSE LES ENNEMIS AVEC UNE ATTAQUE SMASH.		**LANCER** CARAPACE VERTE GLISSE ET PROPULSE LES ENNEMIS.
	**TIR** SUPERTÉLÉSCOPE TIRE DES PETITES EXPLOSIONS ET DES TIRS CHARGÉS.		**DON DE PRIX** SAC DE SABLE PEUT PRODUIRE DES OBJETS CHAQUE FOIS QUE VOUS LE FRAPPEZ.
	**ÉQUIPEMENT** MÉDAILLON FRANKLIN REFLÈTE LES PROJECTILES.		**AGENCEMENT** PIÈCES DE DRAGON COLLECTIONNEZ TROIS PIÈCES ET VOYEZ CE QUI SE PRODUIRA!
	**EXPLOSION** BOÎTE À EXPLOSION EXPLOSE AVEC UNE ATTAQUE FORTE OU LE FEU.		**SMASH FINAL** BALLE SMASH DÉTRUISEZ-LA ET LIBÉREZ LE SMASH FINAL AVEC [B].

VOUS RETROUVEREZ BEAUCOUP D'AUTRES OBJETS EN PLUS DE CEUX-CI!



COMMENCER

INSÉREZ LE DISQUE DE JEU SUPER SMASH BROS. BRAWL DANS VOTRE CONSOLE Wii. VOTRE CONSOLE S'ALLUMERA AUTOMATIQUEMENT.

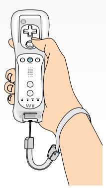
1 APRÈS S'ÊTRE ALLUMÉE, VOTRE CONSOLE AFFICHERA L'ÉCRAN ILLUSTRÉ À DROITE. APRÈS AVOIR LU L'INFO, APPUYEZ SUR Ⓐ.

*L'ÉCRAN DE DROITE S'AFFICHERA MÊME SI VOUS AVEZ INSÉRÉ LE DISQUE DE JEU APRÈS AVOIR ALLUMÉ LA CONSOLE Wii.

*VOUS NE POURREZ PAS UTILISER VOTRE MANETTE NINTENDO GAMECUBE POUR NAVIGUER AVANT D'ÊTRE RENDU AU MENU PRINCIPAL DU JEU.

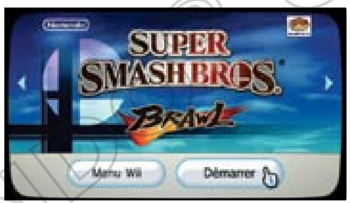


2 ENSUITE, PLACEZ VOTRE POINTEUR SUR L'ICÔNE DE LA CHAÎNE DISQUES ET APPUYEZ SUR Ⓐ. N'OUBLIEZ PAS DE POINTER LA TÉLÉCOMMANDE Wii DIRECTEMENT SUR L'ÉCRAN QUAND VOUS L'UTILISEZ.





3 APRÈS AVOIR FAIT CECI, VOUS VERREZ UN ÉCRAN DE PRÉVISIONNAGE DE LA CHAÎNE. PLACEZ VOTRE POINTEUR SUR L'ICÔNE DÉMARRER ET APPUYEZ SUR Ⓐ.



4 L'ÉCRAN D'UTILISATION DE LA DRAGONNE S'AFFICHERA ENSUITE. UNE FOIS QUE VOUS AVEZ CORRECTEMENT PLACÉ LA DRAGONNE AUTOUR DE VOTRE POIGNET, APPUYEZ SUR Ⓐ. SUR L'ÉCRAN TITRE QUI SUIT, APPUYEZ SUR Ⓐ UNE FOIS DE PLUS POUR VOUS RENDRE AU MENU PRINCIPAL.



*À PARTIR D'ICI, VOUS NE POURREZ PLUS UTILISER LE POINTEUR POUR NAVIGUER DANS LE JEU. POUR PLUS D'INFO SUR LES COMMANDES ET LES FONCTIONS SPÉCIFIQUES DES BOUTONS, VEUILLEZ VOIR →P.33.

MENU PRINCIPAL

VOUS AVEZ SIX OPTIONS PARMI LESQUELLES CHOISIR SUR LE MENU PRINCIPAL. DÉPLACEZ-VOUS D'OPTION EN OPTION AVEC ✚ OU ◎, PUIS APPUYEZ SUR Ⓐ POUR SÉLECTIONNER UNE OPTION.



GROUPE (GROUP)	→P.45	JOUEZ UNE PARTIE STANDARD, CHANGEZ LES PARAMÈTRES ET ORGANISEZ DES TOURNOIS DANS CE MODE MULTIJOUEUR. VOUS POUVEZ AUSSI ENREGISTRER VOTRE NOM →P.44.
SOLO	→P.46	COMBATTEZ DES ADVERSAIRES DE L'UC, PRATIQUEZ DANS LE MODE ENTRAÎNEMENT (TRAINING) ET PLONGEZ DANS UNE AVENTURE PRÉSENTANT UN SCÉNARIO. VOUS POURREZ JOUER À DEUX JOUEURS DANS CERTAINS MODES.
CONNEXION WI-FI NINTENDO	→P.48	AFFRONTEZ D'AUTRES ADVERSAIRES À TRAVERS LE MONDE, DE VOS AMIS PROCHES AUX RIVAUX INCONNUS. IL Y A AUSSI QUELQUES MINIJEUX.
COFFRE (VAULT)	→P.51	ADMIREZ LES AUTOCOLLANTS ET LES TROPHÉES QUE VOUS AVEZ RAMASSÉS, REJOUEZ VOS MOMENTS SMASH FAVORIS ET JOUISSEZ D'AUTRES BONIS.
OPTIONS	→P.54	AJUSTEZ LA TAILLE DE L'ÉCRAN, LES COMMANDES DE JEU ET D'AUTRES PARAMÈTRES DE JEU.
DONNÉES (DATA)	→P.54	FAITES JOUER DES FILMS SMASH BROS., ÉCOUTEZ DE LA MUSIQUE DU JEU ET CONSULTEZ VOS RÉSULTATS.

SAUVEGARDE

SI VOUS N'AVEZ PAS DÉJÀ CRÉÉ UN FICHIER DE SAUVEGARDE, ON VOUS DEMANDERA SI VOUS VOULEZ EN CRÉER UN. UNE FOIS QUE C'EST FAIT, LE JEU SAUVEGARDERA AUTOMATIQUEMENT VOS DONNÉES SUR LA Wii CHAQUE FOIS QUE VOUS AJUSTEZ VOS PARAMÈTRES, OU QUE VOUS TERMINEZ UNE PARTIE ET RETOURNEZ AU MENU PRINCIPAL.

*VOUS DEVEZ AVOIR 128 BLOCS DE MÉMOIRE LIBRE POUR SAUVEGARDER CE JEU.

*VOUS NE POUVEZ PAS COPIER DES DONNÉES DE SAUVEGARDE DE CE JEU SUR UNE CARTE MÉMOIRE SD. TOUTEFOIS, CERTAINES DONNÉES DANS COFFRE (VAULT) POURRONT ÊTRE COPIÉES SUR UNE CARTE MÉMOIRE SD →P.53.

*SI VOUS NE CRÉEZ PAS DE FICHIER DE DONNÉES DE SAUVEGARDE QUAND VOUS COMMENCEZ, VOUS NE POURREZ PAS JOUER VIA LA CONNEXION Wi-Fi NINTENDO ET LES DONNÉES DANS COFFRE (VAULT) NE SERONT PAS SAUVEGARDÉES.

*SAUVEGARDEZ VOTRE JEU MANUELLEMENT EN SÉLECTIONNANT SAVE SUR L'ÉCRAN DE LA CARTE →P.47 DANS LE MODE AVENTURE : LE SOUS-ESPACE ÉMISSAIRE (ADVENTURE MODE: THE SUBSPACE EMISSARY) SOUS L'OPTION SOLO.



JEU DE BASE

SMASH BROS. BRAWL

APRÈS AVOIR SÉLECTIONNÉ UN MODE, CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE ET UN STADE ET PRÉPAREZ-VOUS POUR LA BATAILLE. UTILISEZ TOUS VOS TALENTS ET MOUVEMENTS POUR RENVERSER VOS ADVERSAIRES SUR LE STADE.

RÈGLES DE BASE

À LA BASE, ATTAQUEZ SEULEMENT VOS ADVERSAIRES POUR LES PROPULSER HORS DU STADE! AUGMENTEZ LE POURCENTAGE DE DOMMAGES DE VOTRE RIVAL ASSEZ HAUT ET TERMINEZ LE TOUT AVEC UNE ATTAQUE SMASH.

CONSEIL — LES BASES

1. % DE DOMMAGES PLUS ÉLEVÉ = PROPULSION PLUS GRANDE!
2. MÊME SI VOUS ÊTES FRAPPÉ ET TOMBEZ LOIN D'UN STADE, REVENEZ SUR LE SOL STABLE AVEC VOTRE SAUT EN L'AIR ET VOS MOUVEMENTS SPÉCIAUX!



SÉLECTION D'UN PERSONNAGE

SÉLECTIONNER TOUT MODE DE JEU VOUS AMÈNERA À L'ÉCRAN DE SÉLECTION D'UN PERSONNAGE. UTILISEZ ◎ POUR CHOISIR UN PERSONNAGE EN PLAÇANT VOTRE JETON DE JEU [jeton P1] AVEC Ⓐ. (RAMASSEZ ET PLACEZ VOTRE JETON DE JEU DE NOUVEAU AVEC Ⓐ ET Ⓑ.) UNE FOIS QUE TOUS LES JOUEURS ONT FAIT LEUR CHOIX, LES MOTS « READY TO FIGHT » (PRÊT POUR LA BATAILLE) S'AFFICHERONT. APPUYEZ SUR ⊕ POUR POURSUIVRE À L'ÉCRAN DE SÉLECTION D'UN STADE. MAINTENEZ LA PRESSION SUR Ⓑ POUR REVENIR AU MENU PRÉCÉDENT.



➔ P.44

Noms (Names)

EN PLUS DE CRÉER UNE ÉTIQUETTE QUI IDENTIFIE VOTRE PERSONNAGE DANS LE COMBAT, DONNER UN NOM CRÉERA UN PROFIL QUI PREND NOTE DE VOS RÉSULTATS DE COMBAT ET DE VOS PARAMÈTRES DE COMMANDES PRÉFÉRÉS. VOUS POUVEZ AUSSI SAUVEGARDER VOTRE NOM SUR UNE TÉLÉCOMMANDE Wii ➔ P.45 ET L'AMENER CHEZ UN AMI POUR L'UTILISER SUR D'AUTRES CONSOLES Wii. VOS RÉSULTATS DE COMBAT NE PEUVENT PAS ÊTRE SAUVEGARDÉS SUR UNE TÉLÉCOMMANDE Wii.



DANS LA SÉLECTION D'UN PERSONNAGE, SÉLECTIONNEZ [icône crayon].



DÉJÀ ENREGISTRÉ? CHOISISSEZ-LE ICI...



OU ENREGISTREZ-EN UN NOUVEAU AVEC NEW ENTRY (NOUVELLE ENTRÉE).

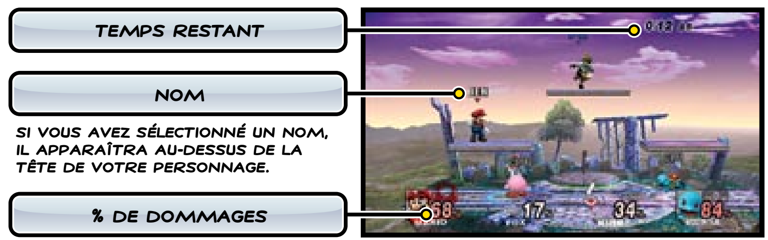
SÉLECTION D'UN STADE



SÉLECTIONNEZ LE STADE SUR LEQUEL VOUS VOULEZ VOUS BAGARRER. DÉPLACEZ-VOUS DE STADE EN STADE AVEC ◎ ET FAITES UN CHOIX AVEC Ⓐ.

ÉCRAN DE JEU

ENVOYEZ VALSER VOS ENNEMIS POUR GAGNER! QUAND UNE PARTIE SE TERMINE, VOUS VERREZ LES RÉSULTATS. ENSUITE, SELON LE MODE, VOUS RETOURNEREZ À L'ÉCRAN DE SÉLECTION D'UN PERSONNAGE OU VOUS IREZ À LA PROCHAINE PARTIE.



APRÈS AVOIR PAUSÉ AVEC ⊕, VOUS POUVEZ APPUYER SUR Ⓩ + Ⓑ + ① + ⊕ POUR ANNULER LA BAGARRE ACTUELLE.
*QUAND VOUS ANNULEZ UNE BAGARRE, AUCUNE DONNÉE DE VICTOIRE OU DE PLACE NE SERA CRÉÉE.

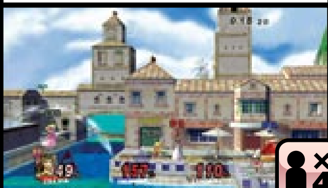


GROUPE (GROUP)

PARTIE EN GROUPE (GROUP PLAY) PERMET À UN GROUPE D'AMIS SITUÉS AU MÊME ENDROIT DE JOUER DANS UNE VARIÉTÉ DE MODES AMUSANTS. IL Y A MÊME UN MODE SPÉCIAL EXCLUSIVEMENT POUR ENREGISTRER DES NOMS ET LES TRANSFÉRER SUR UNE TÉLÉCOMMANDE Wii.

BAGARRE (BRAWL)

AFFRONTEZ UN MAXIMUM DE TROIS ADVERSAIRES HUMAINS OU DE L'UC. SÉLECTIONNEZ UN PERSONNAGE, CHOISISSEZ UN STADE ET SAUTEZ DANS LA BATAILLE.



×4

ROTATION

JOUEZ À TOUR DE RÔLE AVEC UN MAXIMUM DE 16 JOUEURS. RÉGLEZ LE NOMBRE DE PARTICIPANTS ET SUIVEZ LES INSTRUCTIONS À L'ÉCRAN POUR COMMENCER.



×16

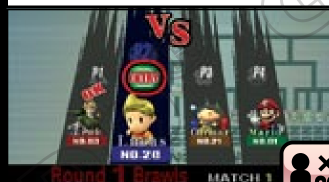
RÈGLES (RULES)

CONFIGURER LES RÈGLES POUR VOS BAGARRES. ÇA INCLUT DES OPTIONS COMME LE TYPE DE BAGARRE, LE TEMPS DE LA PARTIE ET LA FRÉQUENCE D'APPARITION DES OBJETS.



TOURNOI (TOURNEY)

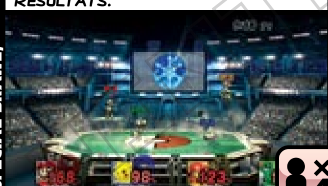
FAITES UN TOURNOI AVEC UN MAXIMUM DE 32 JOUEURS. RÉGLEZ LE NOMBRE DE PARTICIPANTS ET SUIVEZ LES INSTRUCTIONS À L'ÉCRAN.



×32

BAGARRE SPÉCIALE (SPECIAL BRAWL)

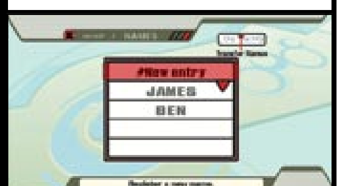
PERSONNALISEZ UN ENSEMBLE SPÉCIAL DE RÈGLES POUR VOS PARTIES. LES COMBATS DANS BAGARRE SPÉCIALE N'APPARAÎTRONT PAS DANS VOS RÉSULTATS.



×4

NOMS (NAMES)

CRÉEZ DES NOMS, SAUVEGARDEZ DES NOMS SUR VOTRE TÉLÉCOMMANDE Wii AVEC ⊕ ET TÉLÉCHARGEZ LES NOMS SUR D'AUTRES TÉLÉCOMMANDES Wii.





SOLO

PARTIE EN SOLO (SOLO PLAY) EST CONÇU POUR UN SEUL JOUEUR (POUR LA MAJORITÉ). ICI, PEAUFINEZ VOS TECHNIQUES CONTRE UN ADVERSAIRE DE L'ORDINATEUR OU COMBATTEZ PARMI UN MODE D'AVENTURE À DÉFILEMENT HORIZONTAL.

CLASSIQUE (CLASSIC)

JOUEZ DANS UN MODE DE BASE OÙ VOUS POUVEZ VAINCRE DES ADVERSAIRES CONSÉCUTIFS DANS DES PARTIES MULTIPLES. ATTAQUEZ-VOUS À DES MINIJEUX AMUSANTS ENTRE DEUX AFFRONTEMENTS!



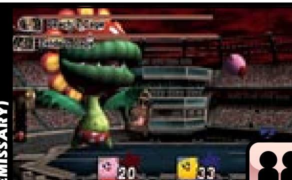
STADE (STADIUM)

ESSAYEZ-VOUS DANS DES JEUX AMUSANTS COMME CONCOURS DE CIRCUITS (HOME-RUN CONTEST) ET BAGARRE MULTIHOMME (MULTI-MAN BRAWL). JUSQU'À DEUX PERSONNES PEUVENT JOUER EN MÊME TEMPS.



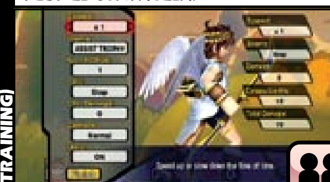
MODE AVENTURE : LE SOUS-ESPACE ÉMISSAIRE (ADVENTURE MODE: THE SUBSPACE EMISSARY)

SAUTEZ DANS UN JEU D'ACTION PRÉSENTANT UN SCÉNARIO AVEC UN MAXIMUM DE DEUX JOUEURS →P.47. SAUVEGARDEZ VOS PROGRÈS ENTRE LES MISSIONS.



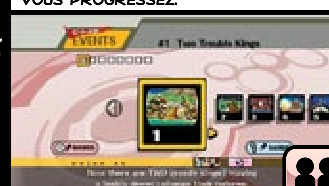
ENTRAÎNEMENT (TRAINING)

PRATIQUEZ VOS MOUVEMENTS TOUT EN AMENANT DES OBJETS ET EN RÉGLANT LE COMPORTEMENT DE L'ADVERSAIRE. RÉGLEZ L'UC À « CONTROL » ET P2 PEUT LE CONTRÔLER.



ÉVÉNEMENTS (EVENTS)

JUSQU'À DEUX JOUEURS PEUVENT METTRE LEURS TALENTS À L'ÉPREUVE DANS UNE SÉRIE DE DÉFIS. VOUS DÉVERROUILLEREZ PLUS DE CONTENU À MESURE QUE VOUS PROGRESSEZ.

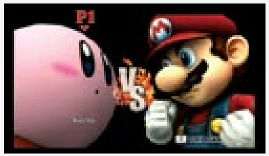


INDIQUE LE NOMBRE MAXIMAL DE JOUEURS QUI PEUVENT PARTICIPER DANS CE MODE.

MODE AVENTURE : LE SOUS-ESPACE ÉMISSAIRE (ADVENTURE MODE: THE SUBSPACE EMISSARY)

1. SI VOUS COMMENCEZ UNE NOUVELLE PARTIE, CHOISISSEZ «NEW» ET SÉLECTIONNEZ LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ. SI VOUS AVEZ DES DONNÉES DE SAUVEGARDE, RETOURNEZ À L'ENDROIT OÙ VOUS AVIEZ ARRÊTÉ EN SÉLECTIONNANT «CONTINUE».

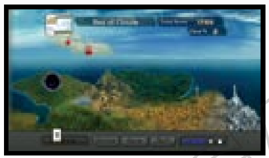
2. CHOISISSEZ UN PERSONNAGE ET SAUTEZ DANS L'AVENTURE. QUAND VOUS AVEZ COMPLÉTÉ QUELQUES COMBATS, VOUS COMPLÉTEREZ LE STADE ET VOUS IREZ À L'ÉCRAN DE LA CARTE.



*QUAND VOUS COMBATTEZ, LES ICÔNES À GAUCHE INDIQUERONT LE NOMBRE DE VIES RESTANTES. OBTENEZ PLUS DE VIES EN RAMASSANT DES .

*PENDANT QUE VOUS JOUEZ, UN DEUXIÈME JOUEUR PEUT SE JOINDRE À VOUS EN APPUYANT SUR (+) EN AUTANT QU'IL VOUS RESTE AU MOINS UNE VIE.

3. SUR L'ÉCRAN DE LA CARTE, CHOISISSEZ VOTRE PROCHAIN STADE OU APPUYEZ SUR (B) POUR ACCÉDER À UN MENU AVEC PLUS D'OPTIONS. SUR CE MENU, CHOISISSEZ «SAVE» POUR SAUVEGARDER VOS PROGRÈS, «STICKER» POUR PLACER DES AUTOCOLLANTS SUR VOS TROPHÉES OU «QUIT» POUR TERMINER VOTRE SESSION DE JEU.



*L'ÉCRAN DE LA CARTE APPARAÎT POUR LA PREMIÈRE FOIS QUAND VOUS COMPLÉTEZ LE PREMIER STADE.

*VOUS POUVEZ AVOIR UN MAXIMUM DE 50 FICHIERS DE SAUVEGARDE POUR LE MODE AVENTURE (ADVENTURE).

PLUS DE PUISSANCE AVEC DES AUTOCOLLANTS!

APRÈS AVOIR RAMASSÉ QUELQUES AUTOCOLLANTS DANS DES COMBATS OU DES PARTIES DANS D'AUTRES MODES, SÉLECTIONNEZ L'OPTION STICKER (AUTOCOLLANT) SUR LE MENU D'ÉCRAN DE LA CARTE POUR AUGMENTER LA PUISSANCE DE VOS PERSONNAGES. REMPLISSEZ AUTANT D'ESPACES VIDES QUE POSSIBLE AVEC DES AUTOCOLLANTS ET QUAND VOUS AVEZ TERMINÉ, SÉLECTIONNEZ OK. SI VOUS ENLEVEZ UN AUTOCOLLANT QUE VOUS AVIEZ PLACÉ AU PRÉALABLE, VOUS LE PERDREZ.

*LES AUTOCOLLANTS NE PEUVENT PAS SE SUPERPOSER. DE PLUS, QUAND DEUX AUTOCOLLANTS AVEC LE MÊME TYPE D'EFFET (EXEMPLE : [ARM] ATTACK +4 ET [ARM] ATTACK +8) SONT PLACÉS SUR LA MÊME BASE D'UN TROPHÉE, SEULEMENT LE PLUS PUISSANT DES DEUX AURA UN EFFET.



ENDROIT DISPONIBLE
AJUSTEZ LA POSITIONS DES AUTOCOLLANTS JUSQU'À CE QUE VOUS TERMINIEZ LE PLACEMENT AVEC OK.

OK

CHANGER DE PERSONNAGE
CHAQUE PERSONNAGE A UNE BASE SÉPARÉE POUR LES AUTOCOLLANTS. PORTEZ ATTENTION À CHACUNE DES BASES.

ONGLETS (DÉFILER AVEC (Z))

LISTE DES AUTOCOLLANTS
CHOISISSEZ DES AUTOCOLLANTS.

TRIER
TRIEZ LES AUTOCOLLANTS.

AUTOCOLLANT PARTICULIER
RECHERCHEZ DES AUTOCOLLANTS.

ALÉATOIRE
UTILISEZ CEUX ALÉATOIRES.

CONNEXION Wi-Fi NINTENDO



LA CONNEXION Wi-Fi NINTENDO® VOUS PERMET D'AFFRONTER DES JOUEURS AU LOIN. DÉCIDEZ QUI COMBATTRE EN SÉLECTIONNANT WITH FRIENDS (AVEC DES AMIS) OU WITH ANYONE (AVEC QUICONQUE).

CE JEU VOUS PERMET D'INTERAGIR ET DE JOUER AVEC DES GENS AUX QUATRE COINS DU MONDE VIA LA CWF NINTENDO ET WiiCONNECT24™.

POUR VOUS CONNECTER, VOUS DEVEZ CONFIGURER CORRECTEMENT LES PARAMÈTRES POUR VOUS CONNECTER À LA CWF NINTENDO. ACCÉDEZ À CES PARAMÈTRES SOUS LA ZONE INTERNET DU MENU DU SYSTÈME Wii.

*POUR PLUS D'INFORMATION SUR LES APPAREILS ET LES INSTALLATIONS NÉCESSAIRES POUR LA CONNEXION À LA CWF NINTENDO ET À WiiCONNECT24, VEUILLEZ VOUS RÉFÉRER À LA SECTION OPTIONS Wii DANS LE MODE D'EMPLOI DE LA Wii.

PROBLÈMES DE CONNEXION?

SI VOUS ESSAYEZ DE VOUS CONNECTER À LA CWF NINTENDO ET QUE VOUS ÉCHOUEZ, VOUS DEVRIEZ VOIR UN MESSAGE D'ERREUR OU UN CODE D'ERREUR. VEUILLEZ VOUS EN SERVIR POUR ENSUITE CONSULTER LA SECTION DE PROBLÈMES ET SOLUTIONS DE VOTRE MODE D'EMPLOI DE LA Wii.

INFORMATION IMPORTANTE AU SUJET DE L'UTILISATION DE LA CWF NINTENDO

- QUAND VOUS JOUEZ VIA LA CWF NINTENDO, LE NOM QUE VOUS DONNEZ À VOTRE PERSONNAGE ET LES PETITS COMMENTAIRES QUE VOUS AVEZ ÉCRITS →P.49 POURRAIENT ÊTRE VUS PAR D'AUTRES PERSONNES EN LIGNE. ASSUREZ-VOUS QUE VOUS N'ENTREZ PAS, DANS CES CHAMPS, DES RENSEIGNEMENTS PERSONNELS OU DES MESSAGES QUI POURRAIENT PEUT-ÊTRE OFFUSQUER LES AUTRES.
- LES CODES D'AMIS SONT CONÇUS POUR ÊTRE ÉCHANGÉS ENTRE LES GENS QUE VOUS CONNAISSEZ BIEN ET EN QUI VOUS AVEZ CONFIANCE. POUR PROTÉGER VOTRE VIE PRIVÉE, NE DONNEZ PAS VOS RENSEIGNEMENTS PERSONNELS TELS QUE VOTRE NOM DE FAMILLE, NUMÉRO DE TÉLÉPHONE, DATE DE NAISSANCE, ÂGE, ÉCOLE, ADRESSE POSTALE OU ADRESSE DE COURRIEL QUAND VOUS COMMUNIQUEZ AVEC D'AUTRES PERSONNES.

  L'ACCORD DE PERMIS D'UTILISATEUR FINAL DE LA Wii QUI GOUVERNE LES PARTIES EN LIGNE AVEC LA Wii ET QUI RÉGIT LA POLITIQUE DE VIE PRIVÉE DE LA Wii EST DISPONIBLE DANS LES PARAMÈTRES DU SYSTÈME DE LA CONSOLE Wii ET EN LIGNE AU SUPPORT.NINTENDO.COM/WIIPRIVACY.JSP.

QU'EST-CE QUE LA CONNEXION Wi-Fi NINTENDO?

LA CONNEXION Wi-Fi NINTENDO EST UN SYSTÈME RÉVOLUTIONNAIRE FOURNI GRATUITEMENT PAR NINTENDO QUI VOUS PERMET DE VOUS AMUSER DANS DES PARTIES SÉCURITAIRES AVEC DES GENS VENANT DE PARTOUT AU MONDE.

QU'EST-CE QUE WiiCONNECT24?

WiiCONNECT24 EST UN SERVICE QUI PERMET AUX DONNÉES ET AUX MESSAGES DE VOS AMIS ET DE VOTRE FAMILLE D'ATTEINDRE VOTRE CONSOLE Wii, MÊME SI CETTE DERNIÈRE EST ÉTEINTE.

AVEC DES AMIS (WITH FRIENDS)

LES AMIS Wii QUI SE SONT MUTUELLEMENT ENREGISTRÉS PEUVENT JOUER L'UN CONTRE L'AUTRE DANS LES MODES BAGARRE (BRAWL) ET CONCOURS DE CIRCUITS (HOME-RUN CONTEST). VOUS POUVEZ AUSSI VOIR VOTRE PROPRE CODE D'AMI ET ENREGISTRER VOS NOUVEAUX AMIS ICI.

Liste d'amis

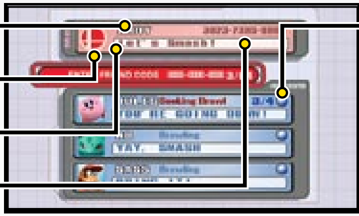
VÉRIFIEZ VOTRE PROPRE CODE D'AMI ET AJOUTEZ DES CODES D'AMIS QUE VOUS RECEVEZ D'AUTRES AMIS ICI. VOUS POUVEZ AUSSI RÉGLER LE NOM DE VOTRE PROFIL, VOTRE ICÔNE PERSONNELLE ET DES PETITS MESSAGES PERSONNALISÉS.

NOM DU PROFIL

ICÔNE

COMMENTAIRE

VOTRE CODE D'AMI



CLASSEMENT DE CONNEXION

LES AMIS AVEC LESQUELS VOUS AVEZ JOUÉ EN LIGNE AUPARAVANT AURONT UNE BALLE COLORÉE DANS LEUR PROFIL. CETTE BALLE INDIQUE LA QUALITÉ DE LA CONNEXION QUE VOUS AVEZ EUE DANS LES PARTIES PRÉCÉDENTES.

BONNE — MAUVAISE

*UN CLASSEMENT DE ● OU PLUS ÉLEVÉ EST RECOMMANDÉ POUR LES PARTIES EN LIGNE. ESSAYER DE JOUER AVEC QUELQU'UN AYANT UNE ● N'EST PAS RECOMMANDÉ. LE CLASSEMENT POURRAIT CHANGER CHAQUE FOIS QUE VOUS JOUEZ AVEC UNE PERSONNE, SELON LA QUALITÉ DE LA CONNEXION.

QUAND VOUS UTILISEZ LA CWF NINTENDO, IL SE POURRAIT QUE QUELQUES FOIS, VOTRE CONNEXION VOUS DONNE L'IMPRESSION QUE VOTRE JEU SE FIGE. C'EST NORMAL.

Bagarre (Brawl)



JUSQU'À QUATRE JOUEURS PEUVENT COMBATTRE. POUR JOUER, CRÉEZ VOTRE PROPRE SALLE OU SÉLECTIONNEZ ET JOIGNEZ-VOUS À UNE SALLE DÉJÀ CRÉÉE. SI VOUS AVEZ CRÉÉ DES PETITS MESSAGES AU PRÉALABLE, VOUS POUVEZ LES MONTRER PENDANT UN COMBAT EN FAISANT UNE PROVOCATION.

*JUSQU'À TROIS PERSONNES PEUVENT PARTICIPER DANS UN COMBAT EN LIGNE À PARTIR DE LA MÊME Wii. PAR CONTRE, AFIN DE COMMENCER UNE PARTIE, AU MOINS UN JOUEUR DOIT SE CONNECTER À PARTIR D'UNE Wii DIFFÉRENTE.

*QUAND VOUS UTILISEZ VOTRE PROVOCATION SUR LE CÔTÉ (①+②), LE MESSAGE VARIE SELON LA DIRECTION À LAQUELLE VOUS FAITES FACE. QUAND VOUS FAITES FACE À LA DROITE, LE MESSAGE ASSIGNÉ COMME ÉTANT LE MESSAGE DE DROITE S'AFFICHERA ET VICE VERSA.

Bagarre multihomme d'équipe (Team Multi-Man Brawl)

DONNEZ DES COUPS DE POINGS ET DES COUPS DE PIEDS DANS UNE BAGARRE MULTIHOMME AVEC UN AMI.

Concours de circuits (Home-Run Contest)

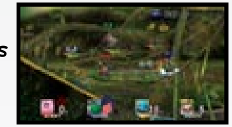
FAITES UN CONCOURS DE CIRCUITS EN LIGNE AVEC UN AMI.

AVEC QUICONQUE (WITH ANYONE)

COMBATTEZ CONTRE DES GENS QUE VOUS NE CONNAISSEZ PAS. SÉLECTIONNEZ LE MODE BAGARRE DE BASE (BASIC BRAWL) OU LE MODE COMBAT D'ÉQUIPE (TEAM BATTLE).

*UN SEUL JOUEUR PAR Wii PEUT PARTICIPER DANS LE MODE BAGARRE DE BASE (BASIC BRAWL) OU LE MODE COMBAT D'ÉQUIPE (TEAM BATTLE).

Bagarre de base (Basic Brawl)



BAGARRE DE BASE (BASIC BRAWL) VOUS PLACE CONTRE D'AUTRES JOUEURS QUI ONT SÉLECTIONNÉ BAGARRE DE BASE (BASIC BRAWL). (VOS ADVERSAIRES SONT DÉCIDÉS ALÉATOIREMENT.) CONTRAIREMENT À « WITH FRIENDS » (AVEC DES AMIS), AUCUNS PROFILS OU PETITS MESSAGES NE SERONT AFFICHÉS.

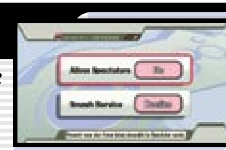
*SI QUATRE JOUEURS NE SE RASSEMBLENT PAS POUR UNE PARTIE DANS LE TEMPS ALLOUÉ, LA PARTIE COMMENCERA AVEC LES JOUEURS QUI SONT DISPONIBLES (MINIMUM DE DEUX).

Combat d'équipe (Team Battle)

LES JOUEURS QUI ONT SÉLECTIONNÉ COMBAT D'ÉQUIPE (TEAM BATTLE) SONT JUMELÉS ALÉATOIREMENT AVEC D'AUTRES JOUEURS QUI DÉSIRENT AUSSI JOUER DANS LE MODE COMBAT D'ÉQUIPE. LES QUATRE JOUEURS SONT SÉPARÉS EN ÉQUIPES DE DEUX ET PLONGENT ENSUITE DANS DES COMBATS D'ÉQUIPE. LES JUMELAGES D'ÉQUIPE SONT ASSIGNÉS AUTOMATIQUEMENT.

*LES COMBATS D'ÉQUIPE NE COMMENCERONT QU'AU MOMENT OÙ LES QUATRE JOUEURS SE SERONT RASSEMBLÉS.

OPTIONS ET SPECTATEUR (SPECTATOR)



SELON LE MOMENT QUE VOUS JOUEZ, VOUS POURRIEZ VOIR OPTIONS S'AFFICHER DANS LE MENU DE LA CONNEXION Wi-Fi NINTENDO. L'OPTION SPECTATEUR (SPECTATOR) POURRAIT S'AFFICHER DANS LE MENU « WITH ANYONE » (AVEC QUICONQUE) DE LA MÊME MANIÈRE.

OPTIONS

ICI, DÉCIDEZ SI VOUS VOULEZ PERMETTRE AUX SPECTATEURS DE VOIR VOS PARTIES. À PARTIR DE CET ENDROIT, VOUS POUVEZ AUSSI INDIQUER SI VOUS VOULEZ RECEVOIR OU NON DU CONTENU VIA LE SERVICE SMASH. SI VOUS SÉLECTIONNEZ QUE VOUS VOULEZ RECEVOIR DES MESSAGES, NINTENDO VOUS ENVERRA, DIRECTEMENT SUR VOTRE CONSOLE, DES CAPTURES D'ÉCRAN, DES DONNÉES DE REDIFFUSION ET DES STADES PERSONNALISÉS ➔P.53. LE PARAMÈTRE INITIAL POUR CETTE OPTION EST DE NE PAS RECEVOIR DE MESSAGES, ALORS VOUS DEVREZ LE CHANGER SI VOUS DÉSIREZ TIRER PARTI DE CETTE FONCTION.

SPECTATEUR (SPECTATOR)

SPECTATEUR (SPECTATOR) EST UN SERVICE QUI EST OFFERT DE TEMPS EN TEMPS ET QUI PERMET AUX UTILISATEURS DE VOIR LES DONNÉES DE REDIFFUSION ➔P.53 DE CERTAINES PARTIES DANS LESQUELLES DES JOUEURS SE SONT AFFRONTÉS DANS LE MODE BAGARRE DE BASE (BASIC BRAWL) OU LE MODE COMBAT D'ÉQUIPE (TEAM BATTLE). SI VOUS RÉGLEZ L'OPTION ALLOW SPECTATORS (PERMETTRE DES SPECTATEURS) À YES (OUI), DES DONNÉES DE REDIFFUSION DE VOS PARTIES EN LIGNE SERONT RAMASSÉES PAR LE SERVICE ET POURRONT ÊTRE VUES PAR D'AUTRES JOUEURS EN LIGNE. AUCUN RENSEIGNEMENT PERSONNEL NE SERA UTILISÉ PAR LE SERVEUR LORS DE LA COLLECTE DE DONNÉES DE REDIFFUSION.

*VOUS NE POUVEZ PAS SAUVEGARDER LES CAPTURES D'ÉCRAN OU LES DONNÉES DE REDIFFUSION QUE VOUS RECEVEZ DE LA PART DE NINTENDO.

*LES PARAMÈTRES DANS OPTIONS SONT POUR S'ASSURER QUE DES RENSEIGNEMENTS PERSONNELS NE SONT PAS ENVOYÉS.

*LE SERVICE SMASH POURRAIT SE TERMINER EN TOUT TEMPS SANS AUCUN PRÉAVIS.



COFFRE (VAULT)

EN JOUANT, VOUS RAMASSEREZ UNE COLLECTION D'AUTOCOLLANTS ➔P.47 ET DES TROPHÉES. VOUS POURREZ AUSSI AJOUTER AU CONTENU DANS CHAQUE ENDROIT LISTÉ CI-DESSOUS. PRENEZ LE TEMPS, ENTRE LES BAGARRES, D'EXPLORER CE QUE VOUS AVEZ DÉVERROUILLÉ.

AUTOCOLLANTS ET TROPHÉES (STICKERS AND TROPHIES)

ORGANISEZ ET ADMIREZ VOTRE COLLECTION GRANDISSANTE. SI VOUS AVEZ QUELQUES PIÈCES À DÉPENSER, VOUS POUVEZ LES UTILISER POUR JOUER ICI À LANCE-PIÈCES (COIN LAUNCHER).

CRÉATEUR DE STADE (STAGE BUILDER)

CRÉEZ DES STADES PERSONNALISÉS POUR VOUS BAGARRER DANS DES ARÈNES AFFICHANT VOS PROPRES DESIGNS. VOUS POUVEZ SAUVEGARDER LES STADES QUE VOUS FAITES POUR JOUER DESSUS PLUS TARD OU LES EFFACER SI VOUS LE DÉSIREZ.

ALBUM

ICI, REGARDEZ, SAUVEGARDEZ ET EFFACEZ DES DONNÉES DE CAPTURES D'ÉCRAN (SNAPSHOT) ➔P.53.

DÉFIS (CHALLENGES)

CETTE ZONE VOUS DONNE DE L'INFORMATION SUR COMMENT DÉVERROUILLER DES NOUVEAUX STADES, TROPHÉES, AUTOCOLLANTS ET ENCORE PLUS.

REDIFFUSION (REPLAYS)

REGARDEZ DES DONNÉES DE REDIFFUSION ➔P.53 QUE VOUS AVEZ SAUVEGARDÉES ET REVIVEZ VOS MEILLEURS COMBATS. TOUT COMME POUR L'ALBUM, LES DONNÉES DE CE MODE PEUVENT ÊTRE EFFACÉES ET SAUVEGARDÉES ICI.

CHEFS-D'ŒUVRE (MASTERPIECES)

OBTENEZ UN APERÇU DE QUELQUES-UNS DES JEUX ICONIQUES POUR PLUSIEURS PERSONNAGES DE SUPER SMASH BROS. BRAWL. CHARGER LES ÉCRANS POURRAIT PRENDRE PLUS DE TEMPS QUAND VOUS COMMENCEZ ET FINISSEZ CES VERSIONS D'ESSAI.

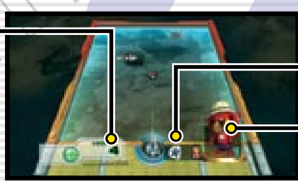
CHRONIQUE (CHRONICLE)

REVENEZ EN ARRIÈRE ET REGARDEZ LES LOGICIELS QUE NINTENDO A PUBLIÉS AU FIL DES ANS AVEC CETTE CHRONOLOGIE DE JEUX.

*CHRONIQUE (CHRONICLE) N'EST PAS UNE LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES LOGICIELS EXISTANTS.

LANCE-PIÈCES (COIN LAUNCHER)

DANS CE MINIJEU, LANCEZ, SUR LES ENNEMIS, LES PIÈCES QUE VOUS AVEZ RAMASSÉES POUR VOTRE CHANCE D'OBTENIR DES NOUVEAUX AUTOCOLLANTS ET TROPHÉES. VISEZ AVEC ◎ ET LANCEZ DES PIÈCES AVEC Ⓐ. APPUYEZ SUR B POUR CONSULTER VOS RÉSULTATS ET ABANDONNER.

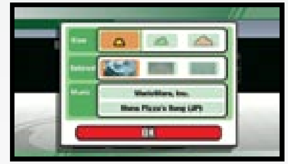


LES PIÈCES QUE VOUS UTILISEZ COMME MUNITIONS DANS LANCE-PIÈCES (COIN LAUNCHER) S'ACCUMULERONT NATURELLEMENT À MESURE QUE VOUS JOUEZ DANS D'AUTRES MODES.

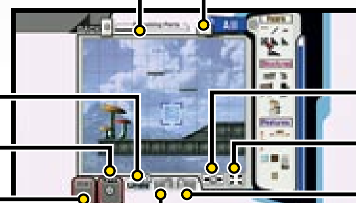
CRÉATEUR DE STADE (STAGE BUILDER)

1 SÉLECTIONNEZ STAGE BUILDER (CRÉATEUR DE STADE) DANS LE MENU COFFRE (VAULT). ENSUITE, CHOISISSEZ NEW! (NOUVEAU!) POUR COMMENCER À CONSTRUIRE UN STADE.

2 ENSUITE, DÉCIDEZ DE LA TAILLE, DU DÉCOR ET DE LA MUSIQUE D'AMBIANCE POUR VOTRE CRÉATION.



3 AJOUTEZ UN PEU DE PERSONNALITÉ À VOTRE STADE EN CHOISISSANT DES PIÈCES À PARTIR DU MENU À DROITE DE L'ÉCRAN ET EN LES ORGANISANT. APPUYEZ SUR Z POUR POSER PLUSIEURS MORCEAUX DE LA PIÈCE SÉLECTIONNÉE. METTEZ UNE PIÈCE DE CÔTÉ OU AJUSTEZ SA POSITION EN LA SOULIGNANT ET EN APPUYANT SUR Ⓐ.



4 QUAND VOUS AVEZ FINI DE PLACER LES PIÈCES, COUREZ SUR VOTRE STADE EN CHOISISSANT TEST. EN TESTANT VOTRE STADE, APPUYEZ SUR ⊕ EN TOUT TEMPS POUR RETOURNER À L'ÉCRAN DE CRÉATION D'UN STADE. ENSUITE, ALTERNEZ ENTRE 3 ET TESTER VOTRE STADE POUR LE PEAUFINER. SÉLECTIONNEZ OK QUAND VOUS AVEZ TERMINÉ.

5 ENSUITE, DONNEZ UN NOM À VOTRE STADE, ENTREZ UN COMMENTAIRE SI VOUS EN AVEZ UN ET SÉLECTIONNEZ SAVE (SAUVEGARDER). FINALEMENT, CHOISISSEZ ENTRE SAUVEGARDER VOTRE CRÉATION SUR LA MÉMOIRE INTERNE DE VOTRE CONSOLE Wii OU SUR UNE CARTE SD. LE TOUR EST JOUÉ!



*VOUS POUVEZ PARTAGER VOS STADES DE PLUSIEURS FAÇONS. CHARGEZ-LES SUR UNE CARTE SD ET AMENEZ-LES CHEZ VOS AMIS OU ENVOYEZ-LES DIRECTEMENT À VOS AMIS Wii. POUR PLUS D'INFO, VOIR ➔P.53.

*VOUS NE POUVEZ PAS UTILISER VOS STADES PERSONNALISÉS QUAND VOUS JOUEZ EN LIGNE ➔P.48.

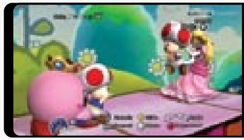
DONNÉES DE COFFRE (VAULT)

LES DONNÉES DE COFFRE SE RÉFÈRENT AUX DONNÉES DE CRÉATEUR DE STADE (STAGE BUILDER), AUX DONNÉES DE REDIFFUSION (REPLAY) ET AUX DONNÉES DE CAPTURE D'ÉCRAN (SNAPSHOT) – TOUTES LES DONNÉES QUE VOUS CRÉEZ. QUAND VOUS SAUVEGARDEZ CELLES-CI, CHOISISSEZ ENTRE LA SAUVEGARDE SUR LA MÉMOIRE INTERNE DE VOTRE CONSOLE Wii OU SUR UNE CARTE SD.

*AFIN DE SAUVEGARDER DES DONNÉES DE COFFRE, VOUS DEVEZ CRÉER DES DONNÉES DE SAUVEGARDE DE JEU.

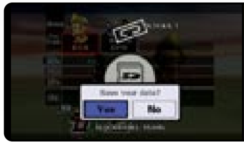
*UN MAXIMUM DE 1000 PIÈCES POUR CHACUNE DE CES CATÉGORIES PEUVENT ÊTRE SAUVEGARDÉES (UN TOTAL DE 3000). TOUTEFOIS, LE VOLUME ACTUEL DE DONNÉES QUE VOUS POUVEZ SAUVEGARDER DIFFÈRE SELON LA MÉMOIRE DISPONIBLE.

*EFFACEZ LES DONNÉES DU COFFRE POUR CHACUNE DES TROIS CATÉGORIES DANS LEUR MODE RESPECTIF. VOUS NE POUVEZ PAS EFFACER CES DONNÉES INDIVIDUELLEMENT DANS OPTIONS Wii.



CAPTURES D'ÉCRAN (SNAPSHOTS)

APPUYEZ SUR (+) DANS UNE BAGARRE P.45 POUR OUVRIR LE MODE CAMÉRA OÙ VOUS POUVEZ PRENDRE ET SAUVEGARDER DES PHOTOS AVEC (A). VOUS POUVEZ AUSSI PRENDRE DES PHOTOS DANS LES MODES AUTOCOLLANTS ET TROPHÉES (STICKERS AND TROPHIES) ET REDIFFUSION (REPLAY) P.51



REDIFFUSION (REPLAYS)

APPUYEZ SUR (Z) À L'ÉCRAN DES RÉSULTATS APRÈS AVOIR JOUÉ DANS BAGARRE (BRAWL), CONCOURS DE CIRCUITS (HOME-RUN CONTEST) OU SMASH DANS LE MILLE (TARGET SMASH) POUR SAUVEGARDER UNE REDIFFUSION.

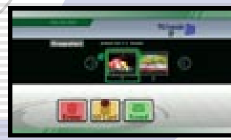
*LES PARTIES DE PLUS DE TROIS MINUTES NE PEUVENT PAS ÊTRE SAUVEGARDÉES.



STADES PERSONNALISÉS (CUSTOM STAGES)

CONSTRUISEZ UN STADE DANS CRÉATEUR DE STADE (STAGE BUILDER) P.52, PUIS SÉLECTIONNEZ OK POUR LE SAUVEGARDER. CHOISISSEZ-LE À L'ÉCRAN DE SÉLECTION D'UN STADE P.44 AVANT LE COMBAT.

TRANSFERT DE DONNÉES DE COFFRE (VAULT)



VOUS POUVEZ DÉPLACER VOS DONNÉES DU COFFRE ENTRE LA MÉMOIRE DU SYSTÈME DE VOTRE CONSOLE Wii ET UNE CARTE SD, CE QUI VOUS PERMETTRA DE LES TRANSPORTER FACILEMENT. VOUS POUVEZ AUSSI TRANSFÉRER DES DONNÉES À UN AMI AVEC WiiCONNECT24 P.48 EN SÉLECTIONNANT LA FONCTION SEND (ENVOYER) DANS LES MODES CRÉATEUR DE STADE (STAGE BUILDER), ALBUM ET REDIFFUSION (REPLAY) P.51. QUAND VOTRE AMI REÇOIT VOS DONNÉES, UN MESSAGE AU SUJET DE L'ARRIVÉE DES DONNÉES S'AFFICHERA SUR LE BUREAU Wii. VOTRE AMI IMPORTERA LES DONNÉES LA PROCHAINE FOIS QU'IL DÉMARRERA LE JEU.

*LORS DE LA RÉCEPTION DE DONNÉES, VOUS POURRIEZ DEVOIR ATTENDRE UN MOMENT APRÈS LE DÉMARRAGE AVANT DE POUVOIR POURSUIVRE.

*AFIN D'ENVOYER OU DE RECEVOIR DES DONNÉES D'UN AMI, VOUS DEVEZ ÉCHANGER ET ENREGISTRER LE CODE D'AMI DE L'AUTRE.

*VOUS DEVEZ ACTIVER WiiCONNECT24 (ON) POUR ENVOYER ET RECEVOIR DES DONNÉES.



OPTIONS ET DONNÉES (DATA)

AJUSTEZ LES OPTIONS RELATIVES AU SON ET À L'AFFICHAGE DU JEU DANS OPTIONS. SI VOUS VOULEZ REVOIR DES RÉSULTATS DE COMBAT OU REGARDER UN FILM VISIONNÉ AUPARAVANT, FAITES-LE AVEC DONNÉES (DATA).

OPTIONS

SÉLECTIONNEZ UNE OPTION POUR AJUSTER LES PARAMÈTRES.



ÉCRAN (SCREEN)	CHOISISSEZ ENTRE LES RATIOS D'AFFICHAGE 4:3 (STANDARD) ET 16:9 (LARGE) (WIDE).
IMAGE (DEFLICKER)	ACTIVEZ OU DÉSACTIVEZ LA DÉFINITION DES IMAGES.
VIBRATION (RUMBLE)	ACTIVEZ OU DÉSACTIVEZ LA VIBRATION POUR CHAQUE MANETTE.
COMMANDES (CONTROLS)	CHANGER LA FONCTION DES BOUTONS DE VOTRE MANETTE.
SON (SOUND)	AJUSTEZ LA BALANCE ENTRE LES EFFETS SONORES ET LA MUSIQUE.
MA MUSIQUE (MY MUSIC)	AJUSTEZ LA FRÉQUENCE DE CERTAINES CHANSONS DANS CHAQUE STADE.
EFFACER LES DONNÉES (ERASE DATA)	EFFACEZ CHAQUE CATÉGORIE DE DONNÉES. N'OUBLIEZ PAS : LES DONNÉES EFFACÉES SONT IRRÉCUPÉRABLES.
	RECORD DE P1 (P1 HIGH SCORE): EFFACEZ TOUS LES RECORDS DE SOLO.
	RÉSULTATS DE BAGARRE (BRAWL RECORDS): EFFACEZ LES RÉSULTATS DE GROUPE (GROUP) RETROUVÉS SOUS DONNÉES (DATA).
	AVENTURE (ADVENTURE): EFFACEZ TOUS LES FICHIERS DE SAUVEGARDE DE MODE AVENTURE: LE SOUS-ESPACE ÉMISSAIRE (ADVENTURE MODE: THE SUBSPACE EMISSARY).
	DONNÉES DU COFFRE (VAULT DATA): EFFACEZ TOUTES LES DONNÉES DE REDIFFUSION (REPLAY), ALBUM ET CRÉATEUR DE STADE (STAGE BUILDER).
	EFFACER TOUT (ERASE ALL): EFFACEZ TOUTES LES DONNÉES DE CE JEU.

*SI VOUS AVEZ DÉSACTIVÉ VIBRATION (RUMBLE) SUR LE MENU HOME, LA VIBRATION DES MANETTES DE CE JEU NE FONCTIONNERA PAS, PEU IMPORTE LE PARAMÈTRE VIBRATION (RUMBLE).

DONNÉES (DATA)



REGARDEZ UN FILM QUI VOUS MONTRE COMMENT JOUER ET REGARDEZ DE NOUVEAU UN FILM PRÉFÉRÉ DE MODE AVENTURE: LE SOUS-ESPACE ÉMISSAIRE (ADVENTURE MODE: THE SUBSPACE EMISSARY) P.47 SOUS FILMS (MOVIES). REGARDEZ LES RÉSULTATS DE BAGARRE (BRAWL) SOUS RÉSULTATS (RECORDS). ÉCOUTEZ LES EFFETS SONORES ET LA MUSIQUE DE CE JEU SOUS TEST DE SON (SOUND TEST).

*LES STATISTIQUES DES ADVERSAIRES DE L'UC NE SONT PAS AFFICHÉS DANS RÉSULTATS (RECORDS).